



DA QUESTO MESE: TUTTE LE NOVITA' PLAYSTATION 2

PLAYSTATION WORLD

Febbraio 2000

L. 7.800



GRAN TURISMO 2

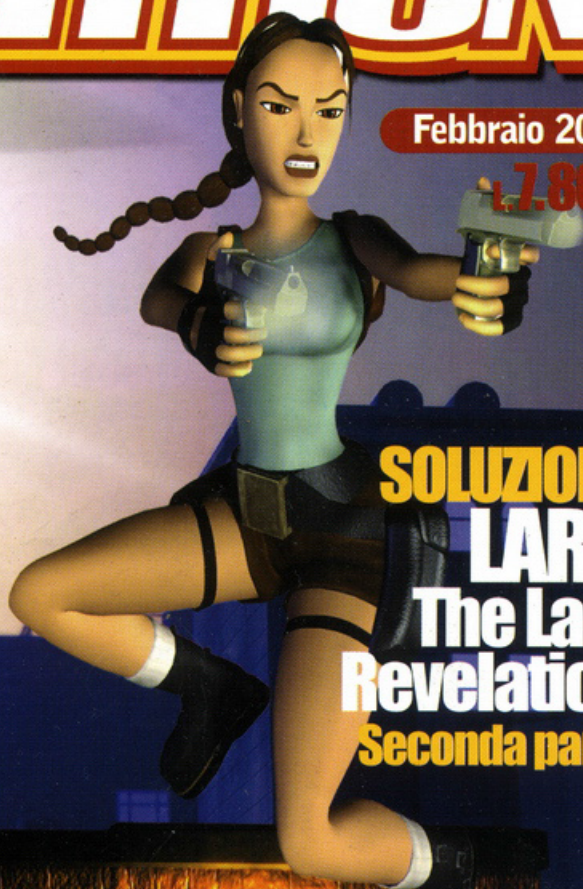
MEDAL OF HONOR

SOLUZIONI

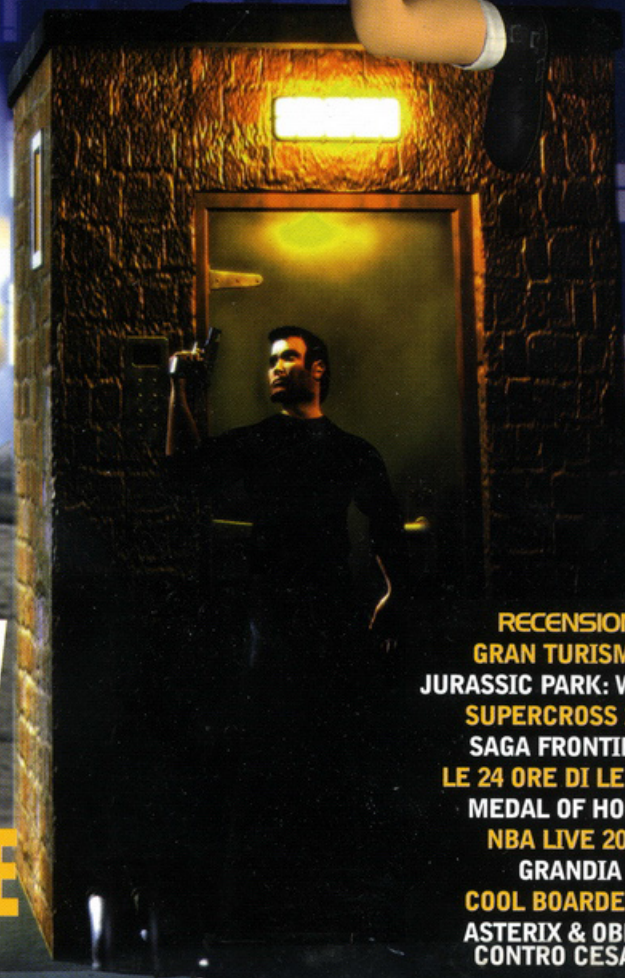


007 TOMORROW NEVER DIES

MISSION: IMPOSSIBLE



SOLUZIONE LARA The Last Revelation Seconda parte



RECENSIONI

GRAN TURISMO 2
JURASSIC PARK: WARPAT
SUPERCROSS 2000
SAGA FRONTIER 2
LE 24 ORE DI LE MANS
MEDAL OF HONOR
NBA LIVE 2000
GRANDIA
COOL BOARDERS 4
ASTERIX & OBELIX
CONTRO CESARE

Partecipare talvolta non basta.

Ci sono molti modi di arrivare e da dieci anni Galactica arriva prima. La prima società italiana ad aver capito le potenzialità di Internet e ad averne esplorate le applicazioni. L'unica a vantare un'esperienza e una professionalità tanto importanti ed evolute. La sola a continuare a scoprire nuovi spazi e nuove opportunità, attraverso tecnologie innovative, soluzioni sempre all'avanguardia, una gamma di servizi senza rivali e la flessibilità delle risorse impiegate. Per raggiungere sempre nuove mete e conquistare nuove inesplorate frontiere.

Galactica. Siamo arrivati primi, saremo sempre un po' più avanti.

Numero Verde
800-555048

1999
smau
Internet World
pad. 15/11 stand B50

GALACTICA S.p.A. Via Tonale, 26 • 20125 Milano • Tel. +39-02.67.620.1 • Fax +39-02.67.07.64.01 - info@galactica.it


GALACTICA
The first Italian Internet provider.

PSW EDIZIONE 2000, FASE #1

Sembra diventata una costante dell'editoriale di PlayStation World quella di annunciare innovazioni, modifiche, aggiustamenti vari nella rivista. Anche questo mese possiamo raccontarvi di quello che i cervelloni di PSW hanno pensato per portare la rivista sempre più vicina alle esigenze dei lettori. La più importante e significativa evoluzione (come annunciato lo scorso mese) riguarda lo spazio dedicato alla PlayStation 2, ormai in dirittura d'arrivo. Anteprime (per ora) e recensioni (dal mese di aprile), curiosità e novità. La sezione Otaku entra a pieno regime da questo numero, pur non escludendo a proprio evoluzioni future e ampliamenti degli argomenti trattati. Per intanto la fisionomia di PSW si prepara a ricalibrarsi, dando maggior visibilità ai giochi che più ne hanno bisogno. Cosa vuol dire? Come è possibile vedere fin da questo settimo numero, le guide hanno lasciato momentaneamente il passo ad altre rubriche che hanno necessitato (per questo mese) di maggior spazio, ma non preoccupatevi, torneranno sotto nuova forma e sostanza fin dal prossimo numero di PSW. Le soluzioni, a loro volta, diminuiranno in numero, ma solamente per aumentare come copertura (pagine), cercando di proporvi ogni mese i titoli davvero meritevoli, come chiesto dagli stessi lettori negli ormai celebri Questionari dei mesi scorsi. Prima di abbandonarvi alla sana lettura delle pagine che seguono, perdendovi tra novità, anteprime (sezione espansa anche per quel che riguarda la "normale" PlayStation), recensioni e tutto quanto rende PSW quel che è, una piccola parentesi sulla situazione attuale del panorama giochi Psx: *Gran Turismo 2* è fra noi, ma per il resto è periodo di magra (se non fosse per quel gioiellino di *Medal of Honor* e l'imminente *Grandia...*), soprattutto per i mesi a venire. Stringete la cinghia fino a quando la PlayStation 2 farà il suo, glorioso si spera e pensa, arrivo.



Messaggio per tutti i lettori di PSW. Se per voi Internet non è più un miraggio: è attivo il sito della vostra rivista preferita (come quale?). Se puntate le vostre bussole internettare sulle coordinate

<http://www.psw.edilfaro.it>

potrete godere dei servizi di e-mail diretta, pregustarvi con alcuni giorni di anticipo sulle edicole la nuova copertina di PSW e alcuni tra i più importanti articoli del mese!

Per i "non internettizzati", invece, è stato attivato un numero verde che vi permetterà di lasciare i vostri messaggi e le vostre richieste per la redazione. Eccolo:

Numero Verde
800885310

PSW Mattia Ravanelli & Matteo Camisasca

Direttore responsabile:

Fabrizio Balsamo

Progetto editoriale:

Fabio Malagnini fabio.malagnini@galactica.it

Coordinamento redazionale:

Matteo Camisasca scamu@pianetaossola.com

Mattia Ravanelli zzave@tiscalinet.it

Hanno collaborato:

Alessandro Casini
Alessandro Martini
Andrea Maderna
Daniele Borgna
Gabriele Ciaccasassi
Gianluca Loggia
Gianluca Tabbita
Lorenzo Antonelli
Luca Cominelli
Luca Galliano
Marco Bosio
Oliviero Pari
Piermaria Mendolicchio
Riccardo Perotti
Simona Martore

Direzione tecnica:

Massimiliano Casali

Segreteria di redazione:

Elisa Mangili

Editing e redazione:

GamesIdea S.a.s. - Tel. 0324-46815

Progetto grafico:

Giancarlo Pasquali

Grafica e impaginazione:

Joint s.r.l. - via Settembrini 17 - Milano
Tel. 02-6706695 - email: oscardef@tin.it

Revisione testi:

Ezio Gavazzeni

PlayStation World è una
pubblicazione Editoriale il Faro S.r.l.

Direzione, Amministrazione:

via Visconti di Modrone 1 - 20122 Milano

Redazione, Pubblicità, Diffusione:

via Aldo Moro 3 - 20090 Buccinasco (MI)
Tel. 02-45778.1 - Fax 02-45702577
e-mail: redazione@psw.edilfaro.it
arreatrati@psw.edilfaro.it
url: <http://www.psw.edilfaro.it>

Stampa:

Rotoeffe s.r.l, Ariccia (RM)

Distribuzione per l'Italia:

A&G Marco S.p.a., v. Fortezza 27 Milano

Copyright Editoriale Il Faro, 1999. Tutti i diritti riservati.

IVA assolta dall'editore ai sensi dell'art. 74 - 1 comma Lettera "c" del
D.P.R. n.633/72 e successive modificazioni.

Iscr. reg. Stampa Tribunale di Milano N. 637 del 05.10.1999

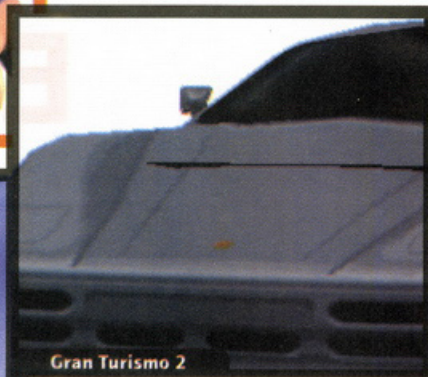
Medevil 2



Medal of Honor



Gran Turismo 2



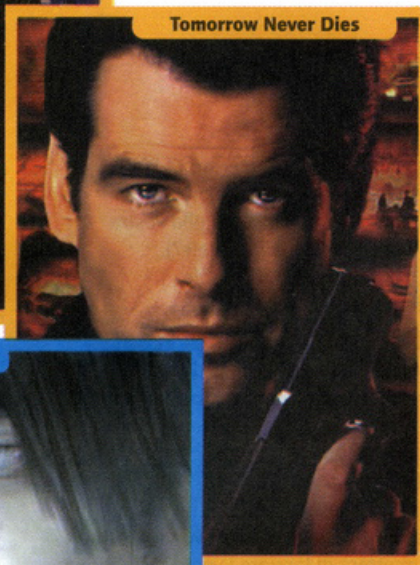
Otaku World



Mission: Impossible



Tomorrow Never Dies



Spazio Playstation 2



Sommario

04

NEWS

L'appuntamento mensile con le notizie, le novità e i rumors da tutto il mondo PlayStation.

10

SPAZIO PLAYSTATION 2

Dieci pagine in cui scoprire il futuro del divertimento elettronico che ci attende sulla PlayStation 2.

20

OTAKU WORLD

Una panoramica delle novità, manie, numeri che si registrano nel paese del Sol Levante.

22

ROLLCAGE STAGE II

L'anteprima del secondo episodio della saga di corse futuristiche firmata Attention To Detail.

24

MEDIEVIL 2

Ritornano le avventure dello scheletro più simpatico della storia dei videogiochi su Psx.

26

SPECIALE PSX SU INTERNET

Una carrellata su tutto quanto la grande Rete mondiale narra sulla nostra amata console.

30

INTERVISTA

A tu per tu con la Shiny: alla scoperta di Messiah.

32

SUPERCLASSIFICA

Una pagina dedicata a chi fa dei numeri, delle posizioni e delle statistiche, una vera passione di vita.

34

GRAN TURISMO 2

Il secondo chiaccheratissimo episodio del simulatore automobilistico che ha fatto la storia della Psx.

38

JURASSIC PARK: WARPAT

L'ennesimo gioco basato sul noto film di Spielberg si dimostra purtroppo una grande delusione.

40

SUPERCROSS 2000

La Electronic Arts si cimenta in un simulatore di motocross che non raggiunge i migliori del genere.

42

SAGA FRONTIER 2

La Squaresoft torna con un secondo capitolo caratterizzato da una grafica veramente artistica.

44

LE 24 ORE DI LE MANS

La Infogrames tenta la sfida a Gran Turismo e Gran Turismo 2: riuscirà nell'intento?

46

MEDAL OF HONOR

La DreamWorks Interactive regala al mondo Psx il miglior sparattutto 3D in prima persona.

50

NBA LIVE 2000

La Electronic Arts all'appuntamento con l'edizione 2000 del suo basket ed è il migliore della serie.

52

GRANDIA

E' stato definito l'anti-Final Fantasy: secondo PSW è semplicemente un bellissimo Gioco di Ruolo.

54

COOL BOARDERS 4

Quarto appuntamento della serie: a go go Big Air, Half Pipe, Freestyle e tanta tanta neve.

56

ASTERIX & OBELIX CONTRO CESARE

La Cryo esce dai soliti canoni con un platform adventure pensato per un pubblico molto giovane.

58

TRUCCHI

Le pagine rosse di PSW, con un mare di nuovi trucchi, gabelle e aiuti per avere la meglio sulla Psx.

64

HINT ZONE

Il nostro esperto risponde alle vostre missive per risolvere ogni problema (solo coi videogiochi ovviamente).

66

TOMB RAIDER: THE LAST REVELATION

La seconda parte della soluzione più attesa nella stagione invernale. Proseguono le avventure di Lara.

88

TOMORROW NEVER DIES

La soluzione completa dell'ultima fatica su PlayStation dell'agente segreto più famoso del mondo.

100

MISSION: IMPOSSIBLE

Le avventure dell'agente segreto Ethan, risolte per voi in queste otto pagine di PlayStation World.

108

RAINBOW SIX

Seconda parte della soluzione del gioco che ha fatto impazzire il mondo, per la difficoltà di alcune missioni.

112

X-RAY

Prosegue l'appuntamento mensile con la pagina più tranki fanki (scritto proprio così) della rivista più bella.

Sony porta l'emulazione in tribunale

Qualcuno dei lettori di PlayStation World avrà sicuramente sentito parlare del Bleem!, l'emulatore PlayStation per PC che permette di utilizzare i giochi Psx con un qualsiasi computer (di fascia alta) munito di Windows 95/98. L'esistenza di tale programma è stata, per ovvie ragioni, ostacolata sin dal suo annuncio dalla Sony, che ha sguinzagliato fior fiore di avvocati contro i ragazzi dell'omonimo team di programmazione (Bleem! appunto). Da questo avvenimento alle aule di tribunale, il passo è breve, e infatti Sony e Bleem! LLC sono tuttora impegnati in un'estenuante causa da ormai oltre dieci mesi, senza che sia stato dichiarato alcun vincitore. Da una parte, i ragazzi del Bleem! Team (capeggiati da Randy Linden, dimenticato programmatore della versione Amiga di *Dragon's Lair*) che difendono la legalità del loro prodotto, in quanto l'emulazione di un dato hardware non è reato per alcuna legislazione esistente, men che meno per quella america-

a cura di Alessandro Martini

BABBO NATALE GIOCA CON LA PLAYSTATION

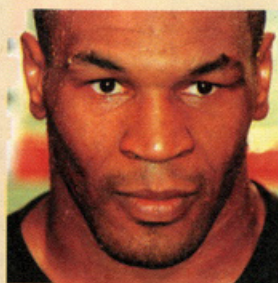
Le classifiche di vendita giapponesi premiano ancora una volta la scatoletta di casa Sony

Quella che vedete in questo box è la classifica dei cinque titoli più venduti nel Paese del Sol Levante durante il mese di dicembre, ovvero il periodo dell'anno più importante per tutta l'industria del divertimento elettronico. Come preannunciato dalle imponenti vendite delle prime settimane, è *GT2* il vincitore della "sfida" natalizia, con oltre un milione di copie vendute in poco più di quindici giorni.

- | | |
|------------------------------------|---------------|
| 1 GRAN TURISMO 2 | (PlayStation) |
| 2 ARUZE PACHISLOT KINGDOM 2 | (PlayStation) |
| 3 PARASITE EVE 2 | (PlayStation) |
| 4 VALKYRIE PROFILE | (PlayStation) |
| 5 LEGEND OF DRAGON | (PlayStation) |

Mike Tyson dal ring alla Psx

Il pugile più discusso degli ultimi anni torna sul ring virtuale



Con un comunicato a sorpresa, Codemasters ha annunciato a fine dicembre l'acquisto dei diritti di sfruttamento commerciale del nome di "iron" Mike Tyson, per un nuovo titolo di boxe in uscita in primavera. Lo stesso Tyson si è detto soddisfatto dell'accordo raggiunto con lo sviluppatore inglese, dichiarando: "Credeteci o no, sono stati i miei figli a volere un videogioco dove sarei stato protagonista, e così ho seguito a lungo l'intero settore dei videogame sportivi, cercando di trovare l'occasione migliore". Il pugile ha poi scelto i Codies grazie alle "indiscusse capacità che hanno più volte dimostrato in questo settore". Il gioco si chiamerà *Mike Tyson Boxing*, e arriverà sul mercato a maggio. Tra le caratteristiche comunicate dagli sviluppatori figurano le modalità carriera e allenamento, e una nuova tecnica di disegno dei pugili che darà alle animazioni di questi ultimi un aspetto particolarmente realistico.



Ritorno in grande stile per l'agente segreto della Sony

Il 989 Studios presentano le nuove avventure di Gabriel Logan

Syphon Filter 2 è stato presentato ufficialmente alla stampa a inizio gennaio, con un annuncio in grande stile arrivato sull'onda dell'enorme successo del primo episodio. Il seguito vedrà Gabe e Lian (coprotagonista giocabile) impegnati nel fermare una cospirazione internazionale, organizzata con l'obiettivo di vendere il mortale virus Syphon Filter ad alcune organizzazioni terroristiche. L'innovazione più importante di questo secondo capitolo è sicuramente la modalità a due giocatori, che permetterà a due amici di sfidarsi all'interno di ben 20 arene create appositamente per questa opzione di gioco. Inoltre, è stato migliorato uno degli aspetti chiave del prequel, ovvero il campionario di armi a disposizione, che nel seguito arriverà a ben 25 esemplari inclusi gas lacrimogeni, pistole automatiche, fucili di precisione e granate. La longevità del prossimo titolo dei 989 Studios sembra già adesso impressionante, se si pensa al numero delle missioni, una ventina circa, e alla distribuzione del gioco su ben 2 CD. Uscita prevista per il mese prossimo negli USA.



NESSUN LIMITE PER NEED FOR SPEED

Il quinto episodio della serie avrà un'importante new entry...

Electronic Arts ha presentato recentemente l'ultimo capitolo della serie di *Need for Speed*, annunciato con il nome di *Need for Speed: No Limits*. Il gioco sfrutterà la (vantata) licenza Porsche, presentando tutte le vetture della famosa casa tedesca, dai modelli più "anziani" alle ultime versioni apparse sul mercato, come la nuova 911 Turbo. La Electronic Arts sembra aver scelto, per questa nuova uscita della serie, di sfruttare poche licenze importanti, dato che si vocifera la presenza di sole altre due marche famose. I nomi? Non c'è ancora nulla di ufficiale al riguardo, ma pare che Lamborghini e Ferrari siano gli altri due comprimari illustri. Il gameplay riprenderà l'impostazione di tutti i vecchi capitoli, con alcune importanti aggiunte quali i danni realistici alle auto, che influenzeranno non solo il loro aspetto (come in *NFS: Road Challenge*), ma anche la performance su strada. Il titolo arriverà sul mercato ad aprile.

Spider Man atterra su PlayStation

Marvel e Activision preparano il nuovo gioco dell'uomo ragno



Sviluppato da Neversoft (*Tony Hawk's Skateboarding*) e prodotto da Activision, ecco arrivare *The Amazing Spider Man*, prima avventura 3D del personaggio creato oltre trent'anni fa da Stan Lee e Steve Ditko. A detta degli sviluppatori, l'obiettivo principale nella creazione del gioco è il ricreare su schermo

tutte le qualità che hanno contribuito a rendere il fumetto uno dei comics più seguiti degli ultimi anni. Aspettatevi quindi tutti i poteri di Spidey riprodotti nei minimi particolari, così come il cast di comprimari e (soprattutto) di supercattivi delle avventure cartacee. L'impostazione del titolo Activision è quella, ormai classica, dell'arcade/adventure alla *Tomb Raider*, con alcune "divagazioni" come la possibilità di svolazzare appesi alle famose ragnatele. Dal punto di vista tecnico, le immagini che trovate qui intorno (che appartengono a una versione incompleta) dimostrano già un'ottima cura realizzata da parte dei programmatori, impressione rafforzata dalla notizia che il gioco sfrutterà il motore grafico del già famoso *Tony Hawk's Pro Skater*. Per l'arrivo sugli scaffali dei negozi dovremo aspettare fine anno, per ora limitiamoci a dire: "bentornato Spidey"!



NEWS NEWS NEWS



Gran Turismo 2 non può essere completato

L'ultimo titolo dei Polyphony Digital è uscito prima del previsto

Molte sono state le lamentele, da parte degli acquirenti di *GT2*, durante gli ultimi giorni di dicembre. Il motivo? Alcune modalità "introvabili" (come la Drag Race) e l'impossibilità di andare oltre la percentuale di 98.4% nel completamento del gioco. Alla fine, dopo alcuni giorni di silenzio, la stessa Polyphony ha rilasciato (sulla home page giapponese della Sony) una dichiarazione in cui ha precisato che il seguito di *Gran Turismo 2* non può essere completato a causa di "problemi di produzione". Il significato, in parole povere, è che *GT2* è arrivato sul mercato ancora incompleto, con un beta-testing per lo più mancante e alcuni perfezionamenti al motore grafico (avrete notato di sicuro i rallentamenti...) ancora da effettuare. La magra consolazione è che il gioco sia comunque eccellente, ma cosa sarebbe stato se avesse davvero contenuto tutte le caratteristiche progettate dai suoi sviluppatori? Non potremo mai saperlo, a meno che non venga "perfezionata" la versione europea, cosa assai probabile, secondo fonti Sony.



na. Dall'altro Sony, che denuncia la violazione della proprietà intellettuale legata alla PlayStation, compresi i copyright di hardware e software, e chiede il ritiro dal mercato del famoso emulatore. La controversia giudiziaria non ha ancora sortito effetti, dato che entrambe le parti in causa si trovano tuttora nella fase preliminare dell'udienza. Non solo, ma dalle ultime notizie provenienti dalla Corte della California, è ora la Bleem! LLC a denunciare il comportamento illegale di Sony nella gestione della causa, riportando prove di concorrenza sleale, violazione di accordi contrattuali, pubblicità ingannevole nonché diffamazione. Insomma, la prossima udienza vedrà probabilmente Sony al banco degli imputati e i creatori dell'emulatore a quello dell'accusa!

DESTRUCTION DERBY 3 RIMANDATO A SETTEMBRE

Le corse estreme della Psygnosis riprenderanno in autunno

L'annuncio, qualche mese fa, dell'arrivo di un nuovo episodio della serie "automobilistica" di casa Psygnosis aveva mandato in visibilibio tutti gli appassionati delle quattro ruote alternative (gli stessi che, probabilmente, attendevano con trepidazione l'arrivo di *Carmaggeddon* su Psx).

La stessa softco britannica ha però calmato gli animi con un comunicato recente, in cui si precisa che il terzo capitolo di *Destruction Derby* arriverà non prima dell'autunno. Le cause del ritardo? Secondo i programmatori, il gioco è ancora in una fase di sviluppo troppo prematura per essere lanciato sul mercato entro la primavera.

Visti i risultati ottenuti con il lancio di prodotti incompleti (cfr. la notizia su *GT2*) non possiamo che rallegrarci per questa decisione.

DRAGON QUEST 7: LA SPERANZA E' L'ULTIMA A MORIRE

Enix rassicura i suoi fan: "DQ7 è quasi finito"

Sembra che l'eternamente atteso *Dragon Quest 7* arriverà effettivamente prima della primavera (forse addirittura entro questo mese, ma non sperateci troppo...), almeno stando agli ultimi comunicati ufficiali del suo sviluppatore. La Enix ha, infatti, dichiarato, ormai un mese fa, che *DQ7* è giunto alle fasi finali di sviluppo e, superato l'obbligatorio beta testing, arriverà sicuramente nei negozi entro marzo. Il gioco, come sapranno i più informati del settore uscite giapponesi, è stato più volte rimandato a causa di fantomatici "problemi insormontabili di programmazione" che hanno fatto slittare anche l'ultima release date (dicembre '99) ai primi mesi del 2000. Non ci resta che sperare che stavolta sia davvero la volta buona.

Preparate la Guncon...

Un nuovo Time Crisis su PlayStation?

Mentre tutti gli sforzi della Namco sembrano concentrarsi sul lancio della PlayStation 2 (e sulla promozione di *Tekken Tag Tournament*), arriva la notizia di un nuovo capitolo di *Time Crisis* in lavorazione presso le sue sedi americane. Titolo del gioco, *Time Crisis Alpha*, uscita prevista, non comunicata... Novità?

Secondo voci officiose, oltre al supporto della light gun che ha reso famoso il primo episodio, ci sarà la possibilità da parte del giocatore di controllare gli spostamenti dei protagonisti durante gli scontri di fine livello, sparando a diversi bersagli in sovrapposizione. C'è comunque da precisare che non è stata rilasciata alcuna notizia ufficiale su questo ipotetico sequel (o prequel, dato il titolo) e che le poche informazioni al riguardo si basano su voci di corridoio.



Ecco il cabinato di *Crisis Zone*, l'ultimo episodio di *Time Crisis* sviluppato per le sale giochi.

...o compratevi quella nuova!

Nuove armi in arrivo dalla Ascii



La gamma delle periferiche per Psx sta per ampliarsi con l'arrivo dell'ultimo modello della Guncon, chiamato molto scenograficamente Guncon M92F. La nuova pistola riprende il design della Beretta apparsa più volte nella serie di *Resident Evil*, nonché la

forma reale della vera arma da fuoco. Il modello è stato pensato per l'ultimo "capitolo a parte" (spin off per i più tecnici) di *RE*, ovvero *Biohazard: Gun Survivor*, anche se non sono state specificate le differenze riscontrabili nel gioco dall'uso della M92F rispetto che della classica "arma" di casa Namco. Nell'attesa di averla sottomano, per una prova hardware qui su PSW, vi rimandiamo all'immagine della confezione nipponica.

Accordo giocoso tra Eidos e Disney

I DUE COLOSSI DELL'INTRATTENIMENTO UNISCONO LE FORZE

Eidos Interactive e Disney Entertainment, hanno stipulato un recente accordo per la produzione di una gamma di titoli Psx pensati per il pubblico più giovane. Il primo frutto di questo accordo sarà *Walt Disney World Racing*, in uscita questa primavera, seguito dal tie-in del prossimo lungometraggio Disney dedicato al "secondo capitolo" de *La carica dei 101*.

Arriva il Minidisc di Pacman

NAMCO SI ALLEA CON SONY E REGALA UN LETTORE MINIDISC AI SUOI FAN

Il lettore Minidisc che vedete rappresentato qui vicino, è un modello speciale realizzato dalla Sony per il concorso legato a *Pacman* e lanciato durante gli ultimi giorni di dicembre. Le regole del concorso sono molto semplici: acquistare uno degli ultimi titoli di *Pacman* usciti recentemente e spedire la cartolina in essi contenuta. Tra tutte le cartoline, verranno estratti i 2000 futuri possessori del simpatico lettore. Il concorso, limitato al solo Giappone, avrà termine il 15 febbraio.

L'erede della Pocket Station?

I PERSONAL DIGITAL ASSISTANT ENTRANO NELLA LINE UP DELLA SONY

Secondo diverse indiscrezioni provenienti dal Giappone, Sony avrebbe in cantiere un nuovo modello di PDA (personal digital assistant) pensato per il collegamento e lo scambio di informazioni tra le sue apparecchiature. La nuova periferica, di cui non è stato ancora diffuso il nome, sarà linkabile a TV, DVD, Set Top Box (gli apparecchi che consentono di collegarsi alla rete tramite un semplice televisore) e naturalmente PlayStation 2. Tutte le notizie riguardo a questo nuovo prodotto Sony lasciano intendere che i creatori della Psx vogliano proporre una nuova PocketStation (2?) dalle funzionalità avanzate, che offra ai suoi acquirenti anche alcune opzioni tipiche dei PC palmari. In ogni caso, sarà difficile avere altre informazioni a breve termine, almeno fino alla sua presentazione, che avverrà con ogni probabilità a fine anno.

NEWS

GIOCHI DI RUOLO FAI DA TE

Il mese prossimo farà la sua comparsa nei negozi nipponici RPG, *Tsukuru 4 (RPG Construction Kit)*. La novità di questo gioco di ruolo risiede nella possibilità concessa al giocatore di personalizzare diversi aspetti dell'avventura. Gli acquirenti del titolo Ascii potranno, infatti, creare da zero (o quasi) protagonisti, ambientazioni ed eventi, seguendo la propria inventiva e i modelli messi a disposizione dai programmatori.



La nuova testimonial di Ridge Racer

La "prima donna" del reparto corse Namco cambia volto

Con l'arrivo del quinto episodio di *Ridge Racer* e della PS2 farà la sua prima apparizione anche Ai Fukami, la nuova testimonial della serie coraiola di casa Namco. Ai sostituirà l'ormai celebre Reiko Nagase (quest star della prima copertina di PlayStation World), tuttora nei cuori di tutti i fan della saga di RR. A questo proposito, è stata indetta recentemente su Internet una speciale "votazione" sulle due prime donne della Psx, che ha avuto come risultato la vittoria quasi totale di Reiko sulla nuova venuta. Per accontentare i numerosi fan dell'ormai pre-pensionata sig.na Nagase, la Namco ha pubblicato un calendario 2000 a lei dedicato. Se disponete di una connessione a Internet, e tifate per la bella Reiko (non che Ai sia brutta, ma tant'è), fate un salto a questo indirizzo: www.namco.co.jp.



Internet nel futuro della PSX?

Stando alle notizie provenienti dal Giappone e riportate da diverse riviste specializzate, Sony sarebbe attualmente impegnata nello sviluppo di nuove tecnologie legate alla rete delle reti, ossia Internet. Il colosso nipponico è, sempre secondo queste voci di corridoio, al lavoro nella creazione di diversi elettrodomestici quali televisori, lettori DVD e perfino videoregistratori, tutti accomunati dalla possibilità di collegamento reciproco (tramite cavi link simili a quelli usciti per la prima PlayStation) nonché dalla connessione a futuri server che verranno appositamente dedicati a questo tipo di rete "personale". Tra le numerose apparecchiature indicate rientra naturalmente la prossima generazione della PSX, che avrà una posizione privilegiata all'interno delle "attività internettiane" degli utenti Sony. C'è comunque da precisare che i primi esponenti di questa nuova tecnologia di networking non arriveranno prima dell'anno prossimo, in probabile contemporanea con l'apparizione della PS2 sui mercati occidentali.

UNO SPARATUTTO 2D E MEZZO TAITO PRESENTA RAYCRISIS, CONVERSIONE DEL SUO ULTIMO SHOOTER DA BAR

In questi giorni esce la versione nipponica dell'ultimo sparatutto Taito a "2.5D" (schema di gioco bidimensionale su fondali 3D) per PlayStation. **RayCrisis**, questo il titolo del gioco, è un classico sparatutto a scorrimento orizzontale che farà la felicità dei nostalgici possessori di Psx. Il look del titolo Taito è comunque al passo coi tempi, dato che sfrutta un motore grafico interamente poligonale e tutti gli ultimi "ritrovati" in fatto di effetti speciali di contorno. Rispetto all'originale da sala, sono stati aggiunti alla versione casalinga una nuova astronave selezionabile e alcuni nuovi livelli.

NON SI FERMA IL SUCCESSO DI TOMB RAIDER

**La sexy archeologa
della Eidos domina
le vendite natalizie**

Il quarto capitolo delle avventure di Lara Croft ha letteralmente sbaragliato la concorrenza durante il periodo natalizio, andando a occupare i primi posti delle classifiche dell'Inghilterra (mercato europeo di riferimento) sin dai primi giorni di uscita. Il titolo Core è riuscito a scalzare dal podio anche un "peso massimo" come *FIFA 2000*, a dimostrazione che la serie è ancora molto amata dal pubblico Psx. Le chiavi di questo ennesimo successo sono da ricercare, almeno secondo le dichiarazioni degli esperti di marketing della Eidos, nelle innovazioni apportate da questa nuova uscita, come l'eccellente storyboard alla base del gioco, l'ottima cura per gli aspetti scenografici (la regia di *TR4* è effettivamente uno dei suoi punti di forza) e la presenza di una Lara in versione teenager. Insomma, la Eidos ha centrato ancora una volta l'obiettivo, portando alla ribalta il suo personaggio e ottenendo un ottimo riscontro da parte del pubblico. Non ci resta che vedere come debutterà la serie sull'ormai chiacchieratissimo Emotion Engine.

EIDOS INAUGURA LA SUA LINEA SPORTIVA

**La casa di Tomb
Raider si dà agli sport**

Quello dei giochi sportivi è uno dei settori indubbiamente più prolifici dal punto di vista finanziario, basti pensare al successo (ripetuto su base annuale) di serie come *FIFA*, *NBA Live* e *Formula 1*. Ora la Eidos, dopo aver sfruttato in ogni modo immaginabile il filone arcade/adventure (ricordiamoci i quattro capitoli in altrettanti quattro anni delle avventure di Lara Croft), decide di entrare prepotentemente in quello degli sport digitali, creando al suo interno una divisione specializzata in questa branca del divertimento elettronico. Ma l'impegno della Eidos in questo campo non è limitato solo all'intrattenimento, dato che sono previste numerose promozioni legate a eventi importanti quali le partite della Premier League inglese. Tra le prime licenze finite negli uffici della softco britannica, ci sono quella del prossimo campionato di Formula 1 (di cui Eidos ha un titolo in uscita) e le concessioni di sfruttamento delle future Olimpiadi.



Pronti i filmati di Final Fantasy IX

PROSEGUE SENZA SOSTE LO SVILUPPO DEL NONO EPISODIO DELLA SAGA

Mentre le vendite di *Final Fantasy VIII* raggiungono cifre stellari sia in USA che in Europa, fonti vicine alla Square comunicano gli ultimi sviluppi della prossima produzione legata alla saga di *Final Fantasy*. Secondo tali fonti, la parte non interattiva (che, speriamo, sarà inferiore a quella dell'ottavo episodio) del gioco è stata già completata, e i filmati sono ora nella fase di "integrazione" con il resto del codice del gioco. Il nono capitolo di *Final Fantasy* che, lo ricordiamo, riporterà i giocatori alle atmosfere medievaleggianti dei primi episodi, ha ora una data di uscita semiufficiale fissata per aprile, anche se sono previsti possibili ritardi.

IL FUTURO DEI JOYPAD

ALTA TECNOLOGIA PER UN NUOVO CONTROLLER PLAYSTATION



Tra le decine di periferiche da gioco che arrivano mensilmente sugli scaffali dei negozi, molte si rivelano in fin dei conti poco più che strani agglomerati di tasti e fili, risultando spesso ben più scomodi degli ormai classici joypad di casa Sony. Se in certi casi la "rivoluzione" promessa viene in parte mantenuta (i tappetini di *Dance Dance Revolution* cambiano totalmente l'esperienza di gioco), in molti altri si finisce per accantonare quasi subito il nuovo acquisto. Le vie da percorrere per le periferiche di gioco

sono indubbiamente irte di ostacoli a volte insormontabili come l'ergonomia, la praticità d'uso e l'ingombro, qualità che ogni nuovo prodotto deve garantire al futuro utente. L'ultimo joypad annunciato dalla Airpad Corporation include una nuova tecnologia di rilevamento spaziale avanzatissima, che permette alla periferica di "capire" la posizione nello spazio dell'oggetto, rendendo possibile il controllo del gioco con il semplice movimento del pad e non più con la pressione dei tasti. Chi ha avuto modo di

provare il Sidewinder Freestyle Pro per PC avrà già una vaga idea del funzionamento di questo tipo di controller, che permette (per esempio) di guidare una moto inclinando semplicemente il joypad, e di gestire diversi altri movimenti senza l'ausilio dei tasti. La notizia dell'arrivo di una simile tecnologia nel settore PlayStation è indubbiamente di rilievo, anche se resta da vedere come verrà sfruttata nei giochi e quale sarà il suo prezzo di mercato, data l'ampio utilizzo di componenti non propriamente economici.

BENVENUTI NELLO SPAZIO PLAYSTATION 2

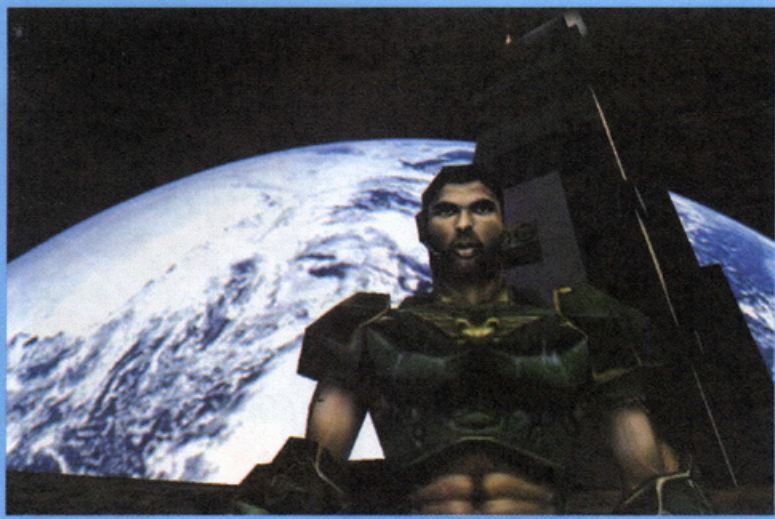
DOPO L'ANTIPASTO DELLO SCORSO MESE CON LO SPECIALE SULLE CONSOLE A 128 BIT DEL PRESENTE E DEL FUTURO, LO SPAZIO CHE GUARDA ALLA PROSSIMA VENTURA CONSOLE NERA DI CASA SONY SI ALLARGA FINO AD ABBRACCIARE DIECI PAGINE DI PSW: NOTIZIE, INDISCREZIONI, ANTEPRIME PER PRESENTARE IL ROSEO FUTURO CHE VERRA'.

Qualche mese fa abbiamo riportato la notizia secondo la quale il motore grafico di *Unreal* era in fase di riprogrammazione per girare sulla PS2 non come supporto per il suddetto gioco ma per fare da base ad altri titoli. Tuttavia di recente il presidente della Epic Games ha buttato acqua sul fuoco rilasciando un'intervista in cui si riteneva scettico sul potenziale dei giochi in rete per console e manifestava la sua convinzione che la supremazia tecnologica della PS2 sarà di breve durata considerando la rapida evoluzione tecnica dei PC odierni. Una presa di posizione che ha

lasciato interdetti molti tra analisti di mercato e giocatori e pone in luce uno degli elementi più a rischio delle console della nuova generazione e cioè il gioco in rete. Le intenzioni della Epic Games per quel che riguarda il mercato delle console a 128 bit rimangono più che oscure confuse, soprattutto a causa di una serie di incomprensioni che hanno originato una moltitudine di voci di corridoio scarsamente attendibili. L'ultima riguarderebbe un possibile

porting di *Unreal Tournament* per il Dolphin della Nintendo, notizia seccamente smentita dalla Epic che afferma anche di non avere in corso nessuna trattativa con la casa di Mario. A questo punto manca solo la voce di una versione per Jaguar e siamo veramente a posto... Passando a notizie sicure la Raven, software house che ha dato i natali a *Heretic*, ha annunciato che produrrà un titolo per PS2. Non per essere maligno ma sono curioso di





vedere come se la caverà un gruppo di sviluppatori abituato a riciclare i motori grafici altrui in un ambiente competitivo come quello del mercato delle console... A ogni modo è inutile sperare che trapiantando i giochi da PC si otterrà lo stesso risultato: i giochi online per console dovranno trovare la loro strada, altrimenti modem e connessioni varie rimarranno sempre e solo un gadget dalla dubbia utilità. Tornando al presente l'aspetto che interessa a quasi tutti i futuri acquirenti della PS2 è ovviamente il prezzo che si annuncia più contenuto del previsto. Si parla di 399\$ come prezzo base della versione americana e di un lancio nel Nuovo e nel Vecchio continente che avverrà a settembre di questo anno. Ovviamente tutto questo in contraddizione con poco attendibili voci di corridoio che davano certo il lancio della versione occidentale della macchina per aprile, vera e propria utopia se consideriamo l'enorme mole di unità necessaria per

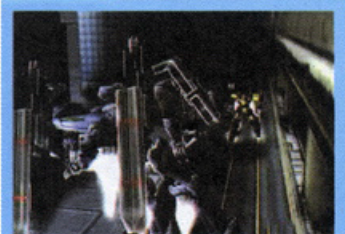
coprire tutti e tre i mercati principali in soli 2 mesi. Se il Giappone e l'Europa sono aree relativamente tranquille per la Sony lo stesso non si può dire per gli Stati Uniti in cui c'è da attendersi una lenta parabola crescente di vendite invece di un successo immediato. Questo a causa della natura stessa del mercato americano, da sempre orientato verso gli acquirenti più giovani, feudo quasi esclusivo della Nintendo che detiene quasi il 50% della base installata di console. Recentemente la Sega è riuscita a fare breccia nel Nord America con il Dreamcast unendo le strategie della Nintendo con una campagna di marketing simile a quella messa in piedi dalla Sony con la PSX, tuttavia la PS2 è un prodotto studiato per le famiglie e per gli utenti più maturi e il suo prezzo di lancio, unito all'aspetto complessivo, potrebbe alienargli le simpatie dei ragazzi yonkee. Per supplire a questo problema la Sony ha stanziato una somma pari al dop-

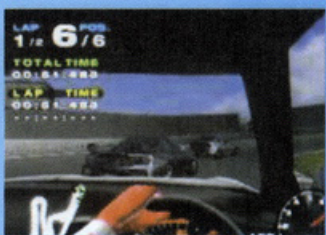
pio di quella stanziata dalla Sega per il lancio del Dreamcast, cmq secondo gli analisti di mercato sarà difficile che la nuova macchina batta a breve termine i record di vendita stabiliti dal 128 bit della seconda "grande S". Nonostante questo, sempre secondo gli esperti di mercato, è probabile che la PS2 durante il

suo arco vitale straffori la quota di 80 milioni di unità installate diventando la console più venduta della storia. Comunque parlare di previsioni in un mercato caotico come questo è un po' come fare i conti senza l'oste, e poi marzo è ormai estremamente vicino...

RITARDI E DISSIDI

Nonostante il lancio della PS2 sia ormai vicinissimo c'è stato un piccolo scossone nelle date di uscita causato dallo slittamento a metà del 2000 di *GT2000*. Le possibili cause che possono aver portato a una simile scelta sono numerose, a partire dal voler evitare lo scontro con *Ridge Racer V* considerata la marcata inferiorità tecnica rispetto al gioco della Namco. La Sony del canto suo ha affermato che il ritardo è dovuto semplicemente alla volontà di lanciare una versione coin op del titolo su un hardware basato sulla PS2 per contrastare il Naomi della Sega, scheda basata a sua volta sul Dreamcast. Circolano voci di corridoio su alcune possibili discrepanze tra i progetti della Sony e della Namco nel settore delle sale giochi: pare infatti che la grande S non voglia avvalersi dei canali di distribuzione e della consulenza della casa di *Pac Man* per il lancio della nuova scheda. La faccenda non è da prendere sotto gamba visto che la Namco assieme alla Square è stata uno dei principali sviluppatori per la PSX e, presumibilmente, lo sarà ancora sulla PS2. Fortunatamente nessun titolo annunciato è stato posticipato, tuttavia il fatto che gli sviluppatori di *Soul Calibur* stia-





no lavorando a un titolo per ora in esclusiva per il Dreamcast può essere interpretato come un sintomo di distacco tra i due colossi nipponici.

UN RIVALE DI GT2000 MADE IN SQUARE?

Parlando di colossi parliamo di Square che per il momento non ha annunciato versioni PS2 delle sue colonne portanti (la saga di *Final Fantasy* in primis) preferendo mantenere l'impegno sulla PSX che, ancora per un certo periodo di tempo, rimarrà un mercato più redditizio di quello delle console a 128 bit. Oltre al già noto *The Bouncer* è in fase di programmazione *Driving Emotion Type-S* un racing game che dalle premesse sembra migliore del precedente *Racing Lagoon* per Psx, mediocre mix tra corse automobilistiche e Gdr uscito l'estate scorsa. Differentemente dalle prime dichiarazioni non sarà la Dream Factory (nota soprattutto per la saga di *Toba*) a occuparsi dello sviluppo del titolo ma la Escape. *Driving Emotion Type-S* assomiglia molto a *Gran Turismo* come tipologia di gioco, a partire dalla customizzazione della macchina per finire con la presenza di una nutrita schiera di macchine reali la cui presenza è stata autorizzata dai rispettivi produttori. Come in *F355* della Sega è possibile vedere l'interno della macchina e il pilota attraverso i finestrini, tuttavia questa implementazione non è un semplice fattore estetico in quanto ogni macchina è



riprodotta in maniera piuttosto precisa nella sua struttura interna e, a detta dei programmatori, i singoli dettagli influenzeranno pesantemente la messa a punto del mezzo. Non è ancora chiaro se questo si tradurrà in veri e propri danneggiamenti delle auto e in una resa realistica degli incidenti, cosa che manca alla saga di *Gran Turismo* in cui le macchine sono indistruttibili. Il nuovo racing game della Square butta decisamente bene anche a giudicare dalle foto, staremo a vedere se sarà il degno successore del preistorico *Rad Racer* su Nes e, soprattutto, se riuscirà a ritagliarsi una fetta di acquirenti in mezzo agli altri concorrenti più quotati. *Driving Emotion Type-S* utilizzerà come formato il CD-Rom quindi dovrebbe avere un prezzo inferiore rispetto ad altri giochi per PS2 che si avvarranno del DVD-Rom.

LA FROM SOFTWARE TORNA ALL'ATTACCO

La From Software prima di *Armored Core* era nota solo per la mediocre saga di *King's Field* e, i pessimi *Frame Grider* per Dreamcast e *Spriggan: Lunar Verse* per Psx, non fanno altro che avvalorare la teoria secondo la quale senza la supervisione di Shoji

Kawamori siano in grado solo di fare frittate. A riprova di questo nella recente line up di titoli proposta dalla casa giapponese per PS2 spicca il sequel di *Armored Core* che promette di essere un vero e proprio passo avanti a differenza di *Master of Arena* ecc. La storia è ambientata ben 67 anni dopo l'ultimo capitolo e l'azione sarà ambientata su Marte, ora completamente terraformato e ormai terreno di conquista per nuove e vecchie megacorporazioni. A giudicare dei primi screenshots e dai filmati sembra che il gioco sia stato curato piuttosto bene tecnicamente anche se non era certo il lato grafico ad aver costituito il successo del primo *Armored Core* bensì la possibilità di costruire il proprio mecha con vari pezzi comprati con i proventi delle missioni portate a termine. *Armored Core 2* butta piuttosto bene, bisogna vedere però se i programmatori sapranno ottimizzare ulteriormente il codice prima della sua uscita sul mercato. Meno bene sembra che stia andando lo sviluppo di *Evergrace* che dovrebbe essere uno dei primi rpg per PS2. Il gioco doveva uscire inizialmente per Psx ma in seguito il progetto è stato dirottato sulla nuova macchina in fretta e furia. Malignamente si può pensare che la From Software abbia preso questa decisione per evitare di finire tritata dalla mole di rpg di alta qualità per il 32 bit della Sony e, a giudicare dalle prime

immagini, la prima impressione viene ampiamente confermata da una realizzazione tecnica a dir poco semplicistica salvata apparentemente solo da una buona risoluzione delle texture. Anche la storia, a giudicare dalle press release, appare alquanto confusa e le speranze di un cambiamento radicale del gioco da qui al momento dell'uscita sono alquanto scarse.

MISCELLANEUS

La Take Two ha annunciato che il gioco ispirato dal film *The Blair Witch Project* uscirà sia per PC che per PS2 e che userà lo stesso engine dell'eccellente *Nocturne*. Questo fa ben sperare per il tie in di uno dei film più interessanti della stagione cinematografica americana dell'anno passato. Il gioco dovrebbe uscire per la fine del 2000, probabilmente prima dell'uscita del film da noi a giudicare dai ritardi dei distributori cinematografici...

Il 19 e il 20 febbraio a Tokyo la Sony indirà una manifestazione che dovrebbe rappresentare "l'antipasto" del lancio della PS2. Al PlayStation 2000 festival sarà possibile provare oltre una ventina di titoli per la nuova console anche se non è stato annunciato se saranno presenti le demo di giochi la cui uscita non è prevista entro il 5 marzo. In totale ver-

ranno allestite ben 400 postazioni con altrettante PS2 e durante la manifestazione saranno distribuiti demo disc e altri gadget.

Tutti pensavano che Reiko Nagase fosse andata in pensione in favore della nuova Ai Fukami come testimonial della saga di *Ridge Racer*, tuttavia assieme alle nuove foto di *Ridge Racer V* figuravano alcune pin up di entrambe. Che la Namco voglia introdurre ben due testimonial femminili per aumentare l'appeal del primo racing game per PS2?

La Astrol ha annunciato un nuovo titolo disponibile al momento del lancio della PS2. Si tratta di *American Arcade* un simulatore di flipper che, pur non essendo un prodigio della tecnica, dovrebbe soddisfare gli appassionati del genere.

Cresce l'attesa per il nuovo capitolo della saga di *Dragon Quest* per Psx mentre la Enix annuncia il suo primo gioco per PS2 ovvero *Love Story*, un'avventura ambientata nel mondo



normale, quindi agli antipodi dei mondi fantasy a cui ci ha abituato la software house giapponese.

La Headfirst Productions sta lavorando a un titolo ispirato ai racconti di H.P. Lovecraft. *Dark Corners of the Earth*, questo è il titolo del gioco, è previsto sia per PS2 che per Dreamcast entro la fine dell'anno.

La Japan SGI ha allestito un nuovo studio chiamato Silicon Studio per l'ideazione di programmi e utilities per i kit di sviluppo delle console a 128 bit, PS2 e Dolphin inclusi.

La Koei oltre a Kessen lancerà a marzo *Mahjong Rally* un gioco di Mahjong che avrà come protagonisti personaggi tratti dalle varie simulazioni storiche sviluppate dalla casa produttrice. Inevitabilmente sarà presente anche l'immane Nobunaga...

La Atlus sta lavorando a un programma per la creazione di modelli 3D per PS2 intitolato *Primal Image*. Sarà possibile ideare vari tipi di animazione oppure modificare i modelli predefiniti presenti nel CD. Non è ancora confermato ma pare che sarà il primo titolo a sfruttare il mouse per PS2.



TEKKEN TAG TOURNAMENT



Il prossimo 4 marzo migliaia di giapponesi poseranno le mani su una scatola, anzi due.

Una sarà sicuramente quella che conterrà la futuristica e attesissima PlayStation 2, la seconda, piccola, scatola, con tutta probabilità, sarà quella di *Tekken Tag Tournament*, l'ultima incarnazione del celebre picchiaduro Namco. Soprattutto dopo le indiscrezioni che vogliono *Gran Turismo 2000* in uscita dopo la faticosa data, *TTT* sembra destinato a diventare il best seller per PlayStation 2 nei giorni del lancio. PlayStation World si è già assicurata la sua brava PlayStation 2 con relative copie dei migliori titoli che verranno commercializzati in contemporanea, ma nessuno ci toglie la possibilità di iniziare a fantasticare sulle immagini finora rilasciate dalla Namco.

IL PICCHIADURO TRIDIMENSIONALE PIÙ FAMOSO DEL GLOBO RITORNA SOTTO UNA NUOVA VESTE, QUELLA SGARGIANTE E SPETTACOLOSA REGALATAGLI DALLE PERFORMANCE GRAFICHE DELLA PLAYSTATION 2.

BEAT THIS UP!

Tekken Tag Tournament non è *Tekken 4*, e questo è un fatto. *Tekken Tag Tournament* non offrirà tutta una nuova serie di combattenti, un'infinità di nuove arene in cui giocare e chissà cos'altro e anche questo è un fatto.

Ma rimane altrettanto innegabile che *TTT* è un buon passo in avanti rispetto a *Tekken 3* e che la sua realizzazione tecnica (in particolar modo) saranno alla base del successo che è probabilmente destinato a raccogliere tra tutti gli amanti.

La dicitura "Tag Tournament" che campeggia in fondo alla più conosciuta "Tekken" indica semplicemente che è possibile giocare in modalità Tag a *Tekken*, ovvero in coppia.

Con calma, non stiamo facendo la scoperta dell'acqua calda, così come non vi stiamo dicendo che è possibile giocare in due a un gioco di *Tekken*, o meglio sì, ma questa volta dalla stessa "parte".

TTT vede infatti due coppie di lottatori scontrarsi, a turno. Questo non vuol dire che lo schermo di riempirà di ben quattro abnormi agglomerati di poligoni che si massacreranno contemporaneamente, ma che, quando il giocatore lo ritiene più opportuno, i membri del proprio team potranno darsi il cambio. La struttura di gioco subisce quindi un'evoluzione inedita

nella serie di *Tekken* ma già ampiamente vista nella serie *Versus* della Capcom per Dreamcast e in sala giochi.

La presenza di un quinto tasto aggiuntivo permette, infatti, di chiamare in azione il proprio partner ogni qualvolta si desidera far riposare (permettendogli quindi di recuperare un po' di vita) il proprio combattente in uso fino a quel momento. Lo stesso pulsante viene utilizzato anche per realizzare un nuovo tipo di presa, chiamata intuitivamente Tag Throw, che vede protagonisti entrambi i combattenti contemporaneamente. Lo stesso dicasi per alcune mosse particolari, che permettono (con una giusta dose di tempismo e velocità) di far colpire lo stesso avversario dai nostri combattenti.

VIRGOLE CHE FANNO LA DIFFERENZA

Pur non potendo essere considerato a tutti gli effetti *Tekken 4*, *Tekken Tag Tournament* offre comunque un buon numero di piccole innovazioni e migliorie che lo renderanno indubbiamente un





re se tutto questo verrà ripresentato inalterato nella versione per PS2.

CAMBIAMENTI IN CORSA

Sviluppato originariamente su scheda System 12 (praticamente una PlayStation da bar...), *Tekken Tag Tournament* è stato completamente rivisto dal punto di vista grafico per giustificare la potenza della PlayStation 2. La qualità delle texture, la fluidità delle animazioni, la naturalezza dei movimenti e lo straordinario dettaglio dei combattenti non lasciano alcun dubbio di sorta sulle capacità tecniche della PS2. *TTT* si presenta come una festa di effetti visivi, con i combattenti leggermente più grandi che in passato (in realtà è la visuale che è stata avvicinata) e uno spreco di particolari processi grafici che potrebbero addirittura far gridare all'intuità. Ma finché tutto funziona bene come sembra, non ci sembra giusto lamentarci.

acquisto consigliato per tutti gli amanti della serie. In primis è stata ripensata e calibrata la gestione dei contatti tra i vari combattenti, cosa vuol dire? Indica che si è ottenuto (o perlomeno così dicono alla Namco) un gioco più equilibrato e in cui alcune mosse sono state riviste per riuscire a rendere tutti i combattenti più o meno simili come potenziale. Un esempio illuminante è dato dalla gomitata di Paul, mossa che dal primo al terzo episodio di *Tekken* riusciva a buttare per terra qualsiasi avversario, ma che oggi appare meno potente, perlomeno se eseguita non proprio da qualche millimetro dall'avversario.

A seconda della distanza da cui si esegue una mossa, infatti, questa avrà diverse ripercussioni sull'avversario che la subisce. Tornando ancora sulla già citata gomitata di Paul, infatti, questa farà traballare il corpo del suo nemico se portata a termine da una buona distanza, facendolo invece crollare a terra se il colpo arriva da pochi centimetri.

Altro punto forte del gioco è indubbiamente

il numero di combattenti presenti: tra i personaggi segreti nella versione arcade del gioco si segnala Kunimitsu da *Tekken 1*, quindi Bruce Irvin (*Tekken 2*, il letale kickboxer), poi ancora Jack 2, Lee Chaolan, Wang Jinrey, Alex, Roger, Kuma, Panda, Ogre, True Ogre e, rullo di tamburi, Kazuya e le due incarnazioni celestiali e diaboliche, Angel e Devil. Tutti questi ovviamente andranno a comparire assieme ai personaggi standard, per riempire una lista di quasi 40 combattenti (a quanto si dice). Interessante notare la presenza, sempre parlando della versione arcade, di un selettore Random che pone tra le sue scelte anche i personaggi segreti, fin da subito. Ovviamente non è ancora possibile sape-



PRODUTTORE:

Namco

SVILUPPATORE:

Interno

DATA DI USCITA:

Secondo o terzo trimestre del 2000

RIDGE RACER V

IL PRIMO GRANDE TITOLO PER PLAYSTATION FU RIDGE RACER DELLA NAMCO; ORA LA CASA GIAPPONESE PROVA A FARE IL BIS CON IL LANCIO DELLA PLAYSTATION2.

La Namco è senza dubbio tra i maggiori artefici del successo che ha riscosso la PlayStation negli ultimi cinque anni: la casa giapponese ha accompagnato, con *Ridge Racer* e i suoi sequel, tutte le tappe della console della grande S e non poteva dunque mancare l'appuntamento con il 4 marzo 2000 (o forse no... Leggete il box per avere delucidazioni sull'uscita), data in cui la nuovissima e potentissima PlayStation2 invaderà i negozi di videogiochi del Sol Levante. Il nome provvisorio del gioco è *Ridge Racer V*, dove la V sta per cinque e, infatti, questo sarebbe il quinto capitolo della serie; va anche detto che alcuni identificano invece il gioco con *Shin Ridge Racer*, ma il concetto di base non cambia. La prima volta che la Namco ha reso noto di stare lavorando a una nuova versione di *Ridge Racer* per la futura console Sony, è stato durante lo scorso Tokyo Game Show in cui era presente una versione dimostrativa di RRV non giocabile; nonostante questo il gioco ha impressionato molto positivamente i visitatori della fiera giapponese che hanno potuto visionare un filmato molto spettacolare in cui si vedevano quattro vetture gareggiare in un circuito cittadino ricco di effetti grafici realizzati egregiamente e, cosa più importante, nono-

stante l'enorme mole grafica rappresentata dalle macchine ultradettagliate e dall'imponente fondale, il framerate era molto alto e costante. Anche il realismo sembra essere stato particolarmente curato da parte degli sviluppatori visto che la sensazione di velocità è veramente prosima alla realtà e anche la fisica delle macchine dopo un salto o una collisione ha fatto un passo avanti verso il realismo.

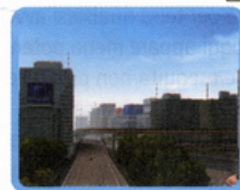
Come si accennava già prima, i modelli delle macchine sono molto dettagliati ed è stata garantita dalla Namco la presenza di tutte le vetture caratteristiche della serie, il che fa indubbiamente piacere a chi ha seguito la saga fin dal primo *Ridge Racer*: immaginate lo spettacolo nel vedere una vecchia macchina, a cui eravate particolarmente affezionati, con una resa grafica e un'attenzione nei dettagli di gran lunga maggiore a quella a cui si era abituati... Non è stata fatta parola riguardo lo stile di guida delle vetture, ma pare scontato che verrà conservato quello da sempre caratteristico della serie, con la macchina che scoda esa-

geratamente una volta entrata in curva. Al limite è possibile che la Namco opti per una soluzione simile a quella proposta in *Ridge Racer Type 4*, l'ultimo episodio della serie su PlayStation, in cui erano presenti macchine con il classico stile di guida appena citato, ma era anche possibile selezionare vetture dotate di uno stile molto più vicino agli altri giochi di guida arcade (i coin-op della Sega, giusto per fare un esempio), ovvero con una tenuta di strada in curva non ancora realistica, ma perlomeno non così esageratamente irrealistica come è sempre accaduto in tutti i *Ridge Racer*. Per il momento non si sa altro, ma PSW non mancherà di fornirvi ulteriori dettagli non appena saranno resi noti.

ORSÙ SFERA MAGICA, DIMMI QUANDO USCIRÀ!

La Namco ha rilasciato ben poche informazioni riguardo al gioco, lasciando poco chiari molti particolari come per esempio la data d'uscita del titolo. Secondo alcuni il gioco è in fase di programmazione per accompagnare il lancio della PlayStation2 in Giappone (4 marzo quindi), mentre secondo altri il destino del titolo è quello di far compagnia al lancio della futura console Sony negli USA.

L'ipotesi più accreditata è, ora come ora, la prima, ma solo la Namco in persona potrà dire l'ultima parola, e speriamo che lo faccia presto!



1
Altro che bassa risoluzione!

2
Le scintille sono realizzate molto bene.

3
Solo 10 macchine mi dividono dalla prima posizione! Ehm...

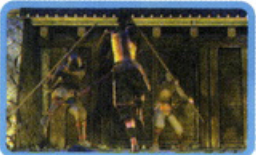
4
Orizzonte lontanissimo e alberi perfetti: favoloso.



ONIMUSHA

THE DEMON WARRIOR

ATTESO SU NINTENDO 64, ONIMUSHA "IL DEMONE GUERRIERO" DELLA CAPCOM, SI APPRESTA A INAUGURARE ANCHE SU PS2, IL GENERE DEI SURVIVAL HORROR



La storia di *Onimusha: The Demon Warrior* (notare che in giapponese "onimusha" vuole dire proprio "demone guerriero") è a dir poco travagliata: nato inizialmente con l'intento di essere il primo titolo della Capcom per Nintendo 64 è stato cancellato praticamente all'inizio della sua programmazione. L'anno scorso il gioco è stato "scongelato" e annunciato per PlayStation durante il periodo primaverile ma, sorpresa, quando la sua lavorazione era ormai a metà, il gioco è stato cancellato di nuovo e annunciato per PlayStation 2. *Onimusha* è un classico survival horror prodotto dalla Capcom con la differenza sostanziale di essere ambientato nel periodo Sengoku del Giappone medievale. Il titolo è stato presentato anche allo scorso Tokyo Game Show anche se il codice al tempo era estre-

mamente provvisorio, tanto che la grafica, se si escludevano le sequenze di stampo cinematografico, non era poi di molto superiore a un normale gioco per Psx, tuttavia considerando la scarsa predisposizione della Capcom per la grafica poligonale (*Dino Crisis* è l'eccezione che conferma la regola e basta citare la mediocre saga di *Street Fighter EX* o, peggio ancora, i due *Star Gladiators* per rendersene conto) la cosa era ampiamente giustificabile. Recentemente sono stati diffusi nuovi screenshot di *Onimusha* che hanno scatenato un vero e proprio putiferio a causa della loro incredibile qualità. Non essendo stato rivelato se tali immagini (che pubblichiamo proprio in questa pagina) fossero tratte da filmati o dal gioco vero e proprio, tutti gli analisti del settore si sono lanciati nelle più varie speculazioni. I più scettici comunque contrapponevano il fatto che molti screenshot fossero in 16:9 e che quindi erano da classificare come facenti parte dei filmati e non della grafica vera e propria. La notizia non confermata che il gioco utilizzerà fondali pre-renderizzati spiegherebbe molte cose relative alla cura dei modelli 3D dei personaggi, tuttavia nei filmati presentati al TGS la grafica appariva chiaramente in

tempo reale. Tralasciando notizie più o meno fondate sulla cosmesi del gioco passiamo al gameplay che si preannuncia discretamente innovativo rispetto ai predecessori. Sostanzialmente nei giochi stilisticamente simili a *Resident Evil* ci troviamo di fronte a uno schema d'azione che parte dall'allontanarsi dai nemici per poterli colpire a distanza mentre il corpo a corpo serve a poco e viene utilizzato solo come ultima e scarsamente efficace risorsa. *Onimusha* si basa invece quasi interamente sul corpo a corpo con tecniche che potrebbero ricordare alla lontana i vecchi picchiaduro a scorrimento, senza contare tecniche speciali e magie che dovrebbero rendere il tutto più vario. Qualcosa di simile è già stato proposto dalla Square in *Parasite Eve 2* dove la protagonista Aya Brea, oltre ad avvalersi di poteri speciali, in caso di mancanza di proiettili può fare ricorso a un comodo sfollagente con cui è possibile performare addirittura delle combo. I survival horror più che cambiare radicalmente si arricchisce di nuovi elementi quindi... ma *Onimusha* sarà "solo" un buon gioco o saprà portare una ventata di aria fresca a un genere ormai inflazionato? Stay tuned for more info.

STREET FIGHTER EX 3

Quando Capcom mostrò al mondo il suo *Street Fighter 2*, rivoluzionò semplicemente il concetto di picchiaduro. Il passaggio dalle console a 16 bit, prime macchine da gioco, escludendo i coin-op, a ospitarlo, a quelle a 32 bit non segnò un'altra svolta nel panorama videoludico, ma, semplicemente, contribuì alla sua evoluzione. E accanto alle tradizionali versioni bimensionali, alloggiava spavaldo in tutte e tre le sue dimensioni l'ottimo *Street Fighter Ex Plus Alpha*, sviluppato da Arika sotto licenza della Capcom. Qualche personaggio nuovo, qualche idea spudoratamente

rubata al buon *Tekken* e tanta, sana giocabilità. La notizia della sua terza incarnazione sviluppata per PS2, dunque, non può che rendere felici tutti gli appassionati di picchiaduro che, senza dubbio, troveranno nel titolo Arika una valida alternativa a *Tekken Tag Tournament* di Namco. Nuovi, spettacolari effetti di luce orneranno le arene dove si terranno i combattimenti, arene che, spesso, saranno popolate da quattro lottatori contemporaneamente. Non male. Per il resto, le novità non sono molte, nessuna delle quali riguardante le modalità di

gioco, che rimarranno quelle dei precedenti capitoli.

Ma chi ha giocato a *SFEPA*, è perfettamente cosciente del fatto che l'immediatezza di cui era intriso il gioco raramente si ritrova in altre produzioni.

Resta però qualche perplessità a proposito delle possibilità di vendita del titolo Arika in rapporto con quelle del prodotto Namco, visto che entrambi i giochi usciranno insieme alla console.



GRAN TURISMO 2000

Gran Turismo, due parole ormai assolutamente familiari ai possessori di Psx; *Gran Turismo*, due sole parole che riassumevano nel 1997, e riassumono ancora nel 2000, uno dei più inflazionati generi videoludici: quello dei giochi di guida.

Gran Turismo, due parole che si apprestano ora a essere seguite dalle quattro cifre indicanti il nuovo millennio, a formare il nuovo ed emozionante titolo: *Gran Turismo 2000*. Sono purtroppo pochi, pochissimi i particolari a proposito. E alla Sony, ora che circa un mese ci separa dalla sua tanto bramata uscita, non sembrano intenzionati a porre fine alla strategia di reticenza.

Ma le immagini parlano da sole e ci dicono con chiarezza che *GT2000* non si limiterà a perfezionare quanto mostrato nei due precedenti capitoli, nossignori. Il nuovo episodio

della celebre (ma recente) saga farà irruzione sugli scaffali dei negozi di tutto il mondo forte di alcune "succulenti" caratteristiche: fisica comportamentale completamente ristudiata, inediti modelli di guida, nuove modalità, nuove vetture e... nuova veste grafica (niente di poi particolarmente lontano a *GT2* per Psx).

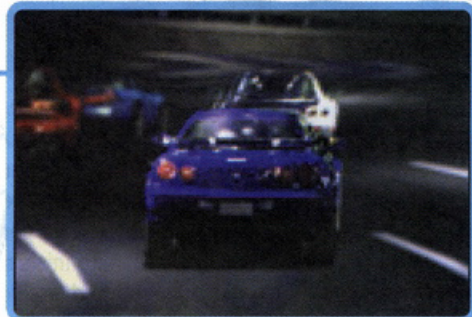
Dalle texture che rivestiranno i circuiti, fino ai danni visibili in tempo reale: tutto è assolutamente nuovo e migliorato, ovviamente. Anche perché se così non fosse, sul fronte Dreamcast, un certo *Sega GT* potrebbe farsi prepotentemente avanti... Un altro particolare di sicuro interesse è il sistema di danneggiamento dei tracciati che, come le vetture, al seguito degli impatti, mostreranno le prove dell'incidente (ammaccature sui guardrail, zolle di terra ribaltate, ecc...).

E poi le condizioni atmosferiche variabili,

che, con la loro imprevedibilità, aggiungeranno ulteriore mordente al promesso capolavoro Poliphony. Staremo a vedere. Intanto, circolano voci del tutto contrastanti per quanto concerne la data di uscita di *GT2000*.

Chi lo vuole in coincidenza con l'uscita della console, chi in lieve ritardo e chi addirittura lo considera ancora nelle prime fasi di programmazione. Solo il tempo ci porterà la risposta che tutti vogliamo, ma qualche dubbio è senz'altro lecito.

Sarà una mossa azzeccata quella di offrire direttamente con l'uscita della console sia *GT2000* che il nuovo capitolo della saga di *Ridge Racer*? Ai posteri l'ardua sentenza...



KESSEN

Un Risiko ambientato nel Medioevo: senza cannoni, ma con i cavalli. Questo, in sostanza, il primo, ambizioso progetto di Koei per PlayStation 2 (che comunque non è nuova al genere, anzi...). Disponibile sin dal lancio della console, il titolo si proporrà di celebrare, non senza una straordinaria abbondanza di effetti speciali, i fasti delle epiche battaglie medioevali, battaglie ricche di fascino e, soprattutto, di strategia. I pochi dettagli a proposito del sistema di gioco ci suggeriscono che *Kessen* sarà uno strategico in tempo reale, caratterizzato da una

rara frenesia e, nondimeno, da una realizzazione tecnica al di sopra della norma. Tanto al di sopra che gli immancabili maligni, azzerando il valore stesso del titolo Koei, lo hanno definito un mero saggio delle virtù del 128 bit di casa Sony.

Ma non è certo il caso di allarmarsi.

Kessen, già dalle esigue informazioni che sono state rivelate, pare ben lungi dall'essere un titolo di infima qualità e il suo invitante aspetto esteriore non fa che condurre con maggior delicatezza il giocatore nella vera essenza del gioco: il combattimento, duro

e crudo, quello delle lance, delle spade e dei cavalli; quello dei valenti condottieri, quello che unisce alla frenesia conferita dalla velocità e dal repentino movimento dei destrieri, le sapienti manovre strategiche. Che nessuno se non voi avrà il compito di elaborare.

Nota a margine: 500 cavalieri potranno essere visualizzati contemporaneamente sullo schermo senza per questo ricadere nel malefico "frame rate tilting". Forza e coraggio, l'attesa non è



TYPE-S

Come previsto, è ancora un fitto manto di nebbia ad avvolgere tra mille incertezze il nuovo gioco di guida Square per PS2, un prodotto che, per il genere cui appartiene, si distacca nettamente dai tradizionali canoni della softco nipponica (già comunque approdata con *Racing Lagoon* nell'universo dei giochi di guida). Denominato in via del tutto provvisoria *Type-S*, il titolo ambisce palesemente al trono di miglior simulazione di guida per PlayStation 2. Impresa ardua, indubbiamente, ma non impossibile e se l'attesissimo *GT2000* offre una versione del precedente capitolo realizzata senza alcuna limitazione hardware, *Type-S* dal canto suo, sviluppato dai talentuosi Dream Factory, non può che ostentare le sue ancora del tutto teoriche virtù. Il team di sviluppo sostiene comunque che

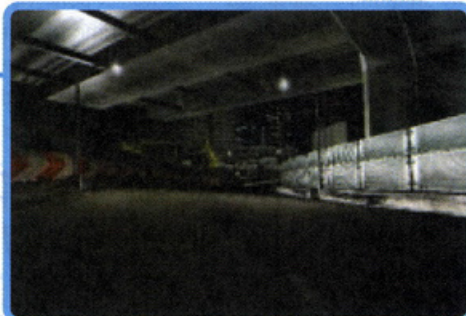
saranno tali da sconfiggere pesantemente la pur agguerrita e illustre concorrenza. Realismo sarà infatti la parola d'ordine del titolo Square e realismo è altresì parola ricorrente nelle dichiarazioni della software house, quasi ad alludere con fine sarcasmo al rivale *GT2000*.

Le vetture presenti nel gioco saranno quelle del campionato GT giapponese, così come i tracciati sui quali competiranno. Prepariamoci, dunque, a sedute videogiocose al volante di Toyota, Honda, Mitsubishi e via dicendo su celebri piste nipponiche quali Suzuka e Tsukuba. Per quanto concerne il dettaglio grafico, *Type-S* lascia spazio all'entusiasmo: le trasparenze dei finestrini permetteranno all'occhio del giocatore di osservare gli interni delle automobili in tutto il loro splendore. Ma non solo. Anche il comportamento dei

piloti e lo stato d'animo che li

caratterizza nei vari momenti della gara, saranno resi visibili dagli schietti vetri delle vetture.

Insomma, molte macchine, una studiata fisica comportamentale e una valanga di opzioni di gioco accompagneranno una realizzazione tecnica di prim'ordine, generando così uno dei migliori giochi di guida che mai abbiano visto la luce... forse. Alla luce, però, *Type-S* non si è ancora avvicinato e le uniche informazioni a proposito delle sue future peculiarità, ci giungono nientemeno che dalle fiere bocche dei componenti del team di sviluppo e dalle immagini, poche, ma sicuramente d'impatto. Annunciato per questa primavera.



Tokyo Game Show 2000: chi ci sarà?

Il Tokyo Game Show è un appuntamento a cui le software house giapponesi di punta non possono assolutamente mancare. Di seguito pubblichiamo la lista degli espositori che saranno presenti all'edizione primaverile del TGS. Segnaliamo la crescente presenza di stand di società che producono accessori per il costume play (cosplay) come la Cospa e rimarchiamo la solita assenza della Nintendo dal listone che come al solito preferisce essere presente a manifestazioni da lei organizzate come lo Space World ecc. Se la grande N vuole riguadagnare il terreno perduto non è certo continuando una politica "isolazionista" che riuscirà a riemergere come leader del settore... Piuttosto, qualcuno sa per caso cosa produce la misteriosa Broccoli CO LTD?

ALCHEMIST
ASCII CORP.
ASK CO.,LTD.
ASMIK ACE
ENTERTAINMENT,INC.
ASTROLL CO.,LTD.
ATLUS CO.,LTD.
BANDAI CO.,LTD.
BANPRESTO CO.,LTD.
BEC CO.,LTD.
BROCCOLI CO.,LTD.
CAPCOM CO.,LTD
COMPILE
COSPA INC.
CULTURE BRAIN INC.
DATAM POLYSTAR
DIGITAL MEDIA NAVI-
GATOR
ENIX CORPORATION
EPOCH
COMPANY,LTD.
ESEL INTERNATIONAL
CO.,LTD.
FACE

OTAKU

News dal Sol Levante

VIDEOGIOCHI IN ARRIVO SUL BINARIO 1

Rispetto al mese scorso le news sui giochi sono più contenute a causa della massiccia presenza delle classifiche riassuntive della situazione delle software house giapponesi e dei titoli più venduti del 1999. SNK ha recentemente annunciato i suoi progetti per PlayStation per i primi mesi del 2000 confermando una serie di conversioni dei principali titoli per Neo Geo della stagione passata. Tra questi c'è l'attesissimo *King Of Fighters '99* che sarà un porting fedele all'originale e non conterrà quindi gli

elementi inediti che saranno invece presenti nella versione Dreamcast. A ogni modo, visto il grado di ottimizzazione raggiunto dalla versione PSX di *KOF '98*, ci si può attendere una buona conversione. Annunciato anche *Metal Slug X* che aveva deluso il pubblico al momento dell'uscita essendo nulla di più di una versione rivista di *Metal Slug 2* mentre su PSX questo problema comunque non si pone visto che quest'ultimo titolo non è mai uscito sulla console Sony. Tra le altre notizie distribuite dalla SNK c'è anche quella

della ripubblicazione a prezzo economico di *KOF 98* di cui dovrebbero essere lanciate più versioni con cover diverse per aumentarne il valore come pezzo da collezione in futuro. Tutti questi giochi dovrebbero uscire a marzo e, nonostante l'evento del lancio della PS2, la SNK prevede ottime vendite considerando la grande popolarità dei titoli in questione nella terra del Sol Levante.



COMPARAZIONE DELLE CLASSIFICHE DI VENDITA DI FINE/INIZIO MILLENNIO

DALL' 1 DICEMBRE AL 27

1	Gran Turismo 2	PSX
2	Aruze Pachislot Kingdom 2	PSX
3	Parasite Eve 2	PSX
4	Valkyrie Profile	PSX
5	Legend of Dragoon	PSX
6	Momotaro Electric Railway V	PSX
7	Shin Yugi-oh Duel Monsters	PSX
8	Shen Mue Chapter 1: Yokosuka	DC
9	Virtua Striker 2 Version 2000.1	DC
10	Chrono Cross	PSX

DAL 27 DICEMBRE 1999
AL 2 GENNAIO 2000

1	Shen Mue Chapter 1: Yokosuka	DC
2	Gran Turismo 2	PSX
3	Momotaro Electric Railway V	PSX
4	Aruze Pachislot Kingdom 2	PSX
5	Valkyrie Profile	PSX
6	Chocobo Stallion	PSX
7	Parasite Eve 2	PSX
8	JPro Baseball '99	PSX
9	Chocobo Collection	PSX
10	Dekotora Legend 2	PSX

La prima cosa che si nota nelle due classifiche è il deludente risultato di *Chrono Cross*, titolo estremamente atteso che, nonostante la sua effettiva qualità, non è riuscito a catalizzare l'attenzione dei giocatori. Fulmineo invece il successo di *Gran Turismo 2* che è schizzato in vetta alla classifica appena uscito salvo poi essere scavalcato da *Shen Mue*, l'atteso blockbuster per Dreamcast. *Parasite Eve 2* si mantiene stazionario a metà classifica accusando uno slittamento minore nel tempo rispetto agli altri illustri colleghi. Si segnala anche la presenza di un gran numero di giochi per noi privi di mercato ma di grande interesse in Giappone come *Aruze Pachislot Kingdom 2* che, come dice il nome, altro non è che un gioco di Pachinko. A ogni modo le scommesse su *Shen Mue* sono aperte: quanto riuscirà a mantenere la prima posizione con la ridotta base installata del Dreamcast in Giappone?

TEMPO DI BILANCI

Passate ormai le feste per l'inizio dell'anno nuovo anche per le software house giapponesi è ora di tirare le somme sull'andamento del 1999. Tutto sommato è stato un anno relativamente tranquillo dal punto di vista delle vendite che ha visto il netto predominio della PSX e del Gameboy e un Dreamcast che non è riuscito a decollare. Di fatto il titolo meglio piazzato della console Sega è *Sega Rally 2* che si assesta al 55° posto nella graduatoria totale dei giochi più venduti anche se la classifica è stata stilata prima dell'uscita di *Virtual On*



Oratorio Tangram e *Shen Mue*. *Final Fantasy VIII* si assesta al primo posto con un volume di vendite praticamente triplo rispetto a *Yugioh! Duel Monsters* per Gameboy che occupa il secondo. Il successo del titolo Square è stato letteralmente travolgente superando di gran lunga *Bio Hazard 3: Last Escape* della Capcom che comunque ottiene un buon piazzamento. Veniamo ora alla classifica degli sviluppatori dove il dato più interessante è rappresentato dallo slittamento di Capcom, Sega e Namco rispetto all'anno precedente. La Konami occupa il primo posto grazie alle eccellenti vendite della line up di titoli prodotta per Game Boy e, a proposito di Nintendo, quest'ultima è riuscita ad arrivare al terzo posto unicamente grazie al continuo successo della saga di *Pokemon*. Quindi, per ora, la grande N continua a ridere mentre difficil-

mente potrà farlo ancora quando il successo di Pikachu e company inizierà a calare, cosa che è più che certa in un paese come il Giappone in cui le mode si susseguono a ritmo vorticoso. La Square si piazza al secondo posto grazie a *Final Fantasy 8* mentre gli altri titoli non sono andati propriamente benissimo, a partire da *Racing Lagoon*. In conclusione non si può dire altro che il 1999 è stato un anno di transizione e che il 2000 ci porrà davanti con tutta probabilità uno scenario completamente diverso.

POS.	TITOLO	CONSOLE	SVILUPPATORE	VENDITE PER UNITÀ
1	Final Fantasy VIII	PSX	Square	3,580,180
2	Yugioh! Duel Monsters	GB	Konami	1,398,810
3	Bio Hazard 3: Last Escape	PSX	Capcom	1,326,910
4	Dance Dance Revolution	PSX	Konami	947,546
5	Crash Bandicoot 3 Warped	PSX	SCE	935,270
6	Nintendo All Stars Smash Brothers	N64	Nintendo	840,760
7	Everybody's Golf 2	PSX	SCE	839,420
8	Dragon Quest Monsters	GB	Enix	812,760
9	Yugioh II - Dark Duel Stories	GB	Konami	805,810
10	Simple 1500 Series Vol. 1 The Mahjong	PSX	D3 Publishers	791,550

POS.	COMPAGNIA	VENDITE TOTALI
1	Konami	9,714,690
2	Square	7,713,410
3	Nintendo	7,360,360
4	Sony	6,211,580
5	Capcom	3,330,690
6	Namco	2,850,490
7	D3 Publisher	2,391,800
8	Bandai	2,247,380
9	Sega	1,963,300
10	Enix	1,735,980

FIRST SMILE ENTER-
TAINMENT LTD.
FROM SOFTWARE, INC.
FUTURE BEE CO., LTD.
GENKI CO., LTD.
HOBBY JAPAN
CO., LTD.
HUDSON SOFT
CO., LTD.
HUMAN ACADEMY
GAME COLLEGE
IDEA FACTORY
CO., LTD.
IMAGINEER CO., LTD.
INTERNATIONAL
COMMUNICATION
SERVICE
JALECO LTD.
KADOKAWA SHOTEN
PUBLISHING CO., LTD.
KOBÉ COMPUTER
COLLEGE
KOEI CO., LTD.
KONAMI CO., LTD.
KONAMI COMPUTER
ENTERTAINMENT
SCHOOL
KOREA SOFTWARE
INDUSTRY
ASSOCIATION
MEDIA CREATE CO.,
LTD
MEDIA WORKS
MICROSOFT CO., LTD.
NAMCO LTD.
NEC
INTERCHANNEL, LTD.
NIPPON COMPUTER
SYSTEMS
CORPORATION
PRO PACIFIC JAPAN
INC
SAMMY
CORPORATION
SEGA ENTERPRISES
SNK CORPORATION
SOFTBANK
PUBLISHING INC.
SONY COMPUTER
ENTERTAINMENT INC.
SQUARE CO., LTD.
SUNSOFT
T&E SOFT, INC.
TAITO CORPORATION
TAKARA CO., LTD
TECMO, LTD.
TOKYO NET WAVE
TOKYO MULTIMEDIA
COLLEGE
TOMY
UBI SOFT
ENTERTAINMENT
WINKY SOFT CO., LTD



UTTORE
Sony
SVI
TORE
Detail
D
TORE
Sony
REVIEWISTA
120 2000

ROLLCAGE STAGE II

Poco più di un anno fa la Psygnosys bissava il successo della serie WipeOut nell'ambito dei giochi di guida arcade con ambientazione futuristica, con un titolo molto originale che catturò l'attenzione della stampa e del pubblico: Rollcage era il suo nome e il seguito è ormai alle porte...



1



2



3



4



5



6

Rollcage è un titolo che ha mietuto consensi all'interno della redazione di PSW: è stato uno dei giochi scelti per la recensione sul numero 1 della rivista; in zona News è stato dato l'annuncio del suo seguito ai tempi chiamato *Rollcage Extreme*, e la sezione Interviste (PSW N. 5) è stata inaugurata da un interessante botta e risposta con David Perryman e Stuart Tilley produttori del presente *Rollcage Stage II*, secondo episodio di una serie che promette di lasciare il segno nella memoria di molti giocatori. La possibilità di provare una versione dimostrativa del gioco e la quantità di informazioni pervenute da Sony, consente oggi di proseguire e approfondire il discorso con una nuova tappa, anticipo della completa e ampia recensione che proporremo in uno dei prossimi numeri.

Il primo *Rollcage* si è distinto soprattutto per la qualità e la fluidità della grafica presenti

nel gioco, oltre che per il gameplay sufficientemente innovativo, nonché per la particolare fisica dei veicoli capaci di continuare a correre anche sui soffitti delle gallerie o perpendicolarmente al suolo, "incollati" alle pareti al limitare delle piste. Il progetto di *Rollcage Stage II*, invece è permeato da un filo conduttore riassumibile nella volontà di perfezionare e ampliare ogni aspetto del predecessore, conservando le cose migliori già espresse in *Rollcage*: l'evidente scelta di continuità, però, non deve far temere una sindrome da "solito restyling" per il gioco degli Attention To Detail, che si configura anzi come uno dei titoli più interessanti per la primavera del 2000. Ma è tempo di scendere in pista...

COSE VECCHIE COSE NUOVE

Continuità e innovazione si diceva poc'anzi; cominciamo

da quanto viene ereditato... In primis l'engine grafico, pezzo di software pregevolissimo, di altissima qualità, capace di gestire al meglio, mai a scapito della fluidità, illuminazioni dinamiche e colorate, effetti speciali e altissime velocità di movimento. Il motore grafico torna in questo secondo episodio praticamente integro, solo leggermente potenziato, perché alla ATD (e PSW concorda) non hanno sentito il bisogno di migliorare una creatura già quasi perfetta. Cambia un po' l'uso nel gioco dell'engine 3D, per esempio rispetto ai tracciati che deve creare: diversamente dal primo episodio, si presentano a volte sospesi nel vuoto, oppure maggiormente popolati di strutture con cui interagire (i classici palazzi da far crollare, i cartelloni da fare a pezzi a suon di missili...), o avvolti in spettacolari strutture trasparenti, o ancora si presentano assai diversi dal concetto

1
Mai come in questo secondo episodio sarà bene atterrare nel posto giusto...

2
Una curva parabolica sospesa nel nulla: un fuori pista può far perdere molto tempo!

3
Lo scudo protettivo in azione con evidente restyling grafico. E intanto un avversario prende il volo...

4
Uno dei nuovi power-up di Rollcage Stage II, di certo uno dei più spettacolari.

5
Non mancherà qualche tracciato "sulla terra ferma"...

6
La mania di correre sulle pareti non l'hanno persa neppure in questo secondo episodio.

7
Un'altra pista sospesa nel vuoto: l'impatto estetico è sicuramente dei migliori.

8
Un nugolo di missili in azione. Fanno sicuramente parecchio male...

9
Una pista completamente avvolta da una cupola trasparente, e ovviamente ci si può correre sopra!!!

classico di percorso per venire incontro alle innovazioni del gameplay come i deathmatch in arena.

Permane invece intatto il feeling di gioco, immediato, veloce, frenetico e divertente che ha contraddistinto il primo *Rollcage*: chi ha giocato con esso, si troverà a suo agio fin dalla prima partita, avrà a che fare, anzi, con un sistema di controllo ancor più preciso, caratterizzato da una miglior risposta dei veicoli; in generale il gioco è stato reso ancor più accessibile, con un conseguente lieve abbassamento del livello di difficoltà, che probabilmente non abatterà la longevità del titolo, vista la vastità dei tipi di gameplay disponibili nel gioco.

Proprio in quest'ultima frase sta la grande novità di *Rollcage Stage II*: è davvero impressionante scoprire che le modalità giocate e rigiocate nel primo (sostanzialmente Arcade, Lega, Time Attack, Uno contro Uno), letteralmente "affogano" nel mare di varianti sul tema e nuovi tipi di gioco inseriti in questo secondo episodio. Fra le nuove modalità si distinguono per esempio lo Scramble in cui si passa alla gara successiva, se si arriva al traguardo entro un certo tempo limite... banale no? Se non fosse che tutte le piste da Scramble somigliano più a percorsi per montagne russe sospesi nell'aria che a normali strade. Anche la modalità di

Training che dovrebbe semplicemente aiutare a prendere dimestichezza con il controllo dei veicoli, si rivela invece un gioco nel gioco ricco di prove e spunti assai convincenti (nella demo provata è disponibile un solo training, nel quale è necessario arrestare il veicolo al traguardo, dopo aver raccolto un bonus, nel minor tempo possibile: sembrerà un altro concept banalissimo, ma vi assicuriamo che fa scattare l'incontrollabile voglia di tentare "ancora una volta" per infrangere il record conseguito). Altro tipo di gioco, sia single player che multiplayer, è il Demolition, una corsa in cui è altrettanto importante arrivare primi, quanto fare a pezzi il maggior numero di oggetti che si presentano nei dintorni del percorso. Oltre alle modalità del tutto nuove, non mancano le modifiche che rendono più gustose e varie le sopra citate opzioni originali: il Time Attack, per esempio, consente in multiplayer di vedere in forma olografica il proprio avversario, (idea già vista in *Colin Mac Rae Rally*) così da poter misurare visivamente, istante per istante, lo scarto che ci separa da lui; allo stesso modo in single player ci si può confrontare con un veicolo "fantasma" che corre con i tempi del miglior giro. La modalità League, invece, ha una variante denominata Knockout, in cui è indispensabile non arrivare mai ultimi, mentre in ambito multiplayer il Pursuit mode vede i due giocatori impegnati in un reciproco rincorrersi (partendo da due metà opposte del tracciato)... L'elenco, non termina qui e potrebbe continuare ancora per molto, ma quanto detto fino a ora dovrebbe far capire che la varietà di situazioni di gioco sarà uno dei cavalli di battaglia di *Rollcage Stage II*.

AUTO NUOVA E ARSENALE DA PAURA

Immane in un seguito, è la schiera di nuovi veicoli, e altrettanto scontata è la presenza di nuovi potenziamenti bellici con

cui affrontare gli avversari in corsa. Si ricorderà che i potenti automezzi che gareggiano in *Rollcage* dispongono di due slot, caricabili con diversi mezzi offensivi o tattici presenti nei bonus che costellano i tracciati.

Rollcage Stage II porta con sé molte novità e molti dei gadget del predecessore, che però sono caratterizzati in modo leggermente diverso, a volte sotto l'aspetto puramente estetico, altre volte nella funzionalità. Fra le nuove armi, le più spettacolari sono i LaserBlade che consistono in raggi elettrici che fuoriescono lateralmente dai quattro mozzicelle delle ruote; altrettanto efficace è la mitragliatrice che proietta dopo proiettile fa perdere aderenza in pochi istanti anche al veicolo che possiede il miglior Grip. In generale la grande novità nel comparto armi è la modalità "Powered" che si può attivare su tutte, quando i due slot contengono bonus dello stesso tipo.

In conclusione, *Rollcage Stage II* si appresta a superare i successi del suo predecessore grazie a un gameplay ancor più raffinato, enormemente più vario e a tutta una serie di dettagli che, come recita il nome degli sviluppatori, sono stati curati con grande attenzione. Appuntamento alla versione definitiva, che dovrebbe comparire sul mercato, in formato PAL, fra poco più di un mese.

PSW Matteo Camisasca



7



8



9



PRODUTTORE
Sony
SVILUPPATORE
Interno
DISTRIBUTORE
Sony
USCITA PREVISTA
Febbraio 2000

MEDI EVIL 2

A cinquecento
anni dall'uscita
del primo
episodio,
Sir Dan
Fortesque
torna a
camminare
fra i vivi...

Londra, fine del diciannovesimo secolo, siamo in piena età vittoriana. La storia ha dimenticato (o probabilmente mai conosciuto) le eroiche gesta del nostro eroe che, tanto tempo prima, ha sudato sette camicie per contrastare i diabolici piani di Lord Zarok. Inconscia del terribile pericolo corso e ignara delle armate di non morti che giacciono in attesa di un nuovo condottiero, la popolazione inglese vive in totale tranquillità uno dei suoi periodi più prosperi. In questo idillio un nobiluomo noto per la sua fedina penale non proprio linda (per non parlare del fatto che si diletta nelle affabili pratiche della magia nera) rinviene alcune pagine dello spellbook di Lord Zarok, e, non avendo altro di meglio da fare, decide di sperimentare gli incantesimi in esse contenuti. Così facendo Lord Palethorn risveglia l'armata di non morti del suo predecessore e si ritrova al comando dell'esercito più potente che abbia mai calpestato la campagna britannica. Ovviamente a questo punto il nostro piccolo Lord, non si dedicherà certo a opere di carità e toccherà a Dan prendere in mano la situazione e darsi da fare per salvare il mondo. Se, infatti, Palethorn dovesse recuperare

anche le pagine mancanti dello spellbook probabilmente niente sarebbe in grado di fermarlo.

La corsa contro il tempo sta per cominciare, chi vincerà nell'eterna lotta fra il bene e il male?

MANIFEST

Questa storia di gloria onore sangue e sudore ci verrà narrata la prossima primavera dallo stesso team di programmatori (divisione inglese della Sony) che ha dato vita al primo episodio. Nelle varie dichiarazioni rilasciate alla stampa sono stati fatti i classici proclami (da "sarà grosso il doppio del precedente" a "sarà pieno di novità", "non vogliamo produrre un semplice data disk") ma, in effetti, si sono sentite alcune cose abbastanza interessanti al riguardo. Ovviamente tutte (o quasi) le cose che, per un motivo o per l'al-





tro, non fu possibile inserire in *MediEvil* saranno presenti nel suo seguito. Una delle caratteristiche più interessanti del primo episodio era la grande varietà di armi e metodi d'attacco disponibili. Fra spade e ammenicoli vari c'era di che divertirsi, ma soprattutto c'erano un sacco di idee originali e divertenti. Per capirci, all'inizio si andava in giro disarmati. Per attaccare gli avversari si rendeva quindi necessario staccarsi un braccio e usarlo come se fosse un bastone. Nel realizzare questa seconda avventura del nostro eroe i programmatori non hanno voluto essere da meno e hanno tirato fuori un sacco di varianti, non ultima la possibilità di utilizzare differenti versioni del personaggio principale. In un preciso momento del gioco, per esempio, Dan perderà la testa e il giocatore sarà costretto a usare una versione decapitata del protagonista. In altre occasioni sarà possibile pilotarne solo le mani e, anche se solo per un livello, una versione chiamata Dan-kenstein (non chiedetemi cosa significhi...). Inoltre sarà possibile trasferire il controllo da una parte all'altra del corpo di Dan. Mi spiego meglio: in pratica, nelle sezioni in cui controllerete solo le mani, il resto del corpo sarà comunque presente all'interno del livello e potrete passare a controllarlo in un qualsiasi momento. Anzi, dovrete farlo, visto che si renderà necessario per la risoluzione di alcuni enigmi. Comunque, in sostanza, si tratta solo di più versioni dello stesso personaggio, ma dovrebbe in ogni modo scaturirne una discreta varietà visto che comunque a differenti personaggi corrispondono differenti sistemi di controllo e metodi di risoluzione degli enigmi.

Il salto in avanti temporale ha permesso ai programmatori di creare un'ambientazione completamente differente, con un'atmosfera gotica che ben si adatta al gioco. I vari livelli promettono di essere molto più vasti e ricchi di enigmi da risolvere rispetto a quanto visto in passato (speriamo non si cada nell'errore del secondo e terzo *Tomb Raider* che offrivano ambienti troppo vasti e dispersivi). Oltre a questo, uno dei vanti maggiori dei produttori è costituito dalla grande vastità e varietà di armi che Dan potrà utilizzare nel corso del gioco: l'armamentario è stato praticamente ricreato da zero. Pur rimanendo le armi più efficaci del primo episodio (come il martello e la spada) è stata aggiunta un'enorme serie di attrezzi da usare nelle maniere più disparate con effetti molto differenti a seconda del nemico affrontato. Nell'intervista si parla di sparare a enormi donne baffute con un mitragliatore...

WHE WHO ARE NOT AS OTHERS

Da un punto di vista prettamente tecnologico, *MediEvil 2* sembra promettere bene. Il motore grafico è un'evoluzione di quello del primo episodio, a cui sono state ovviamente aggiunte nuove feature e maggiori potenzialità. Pare non sia stato facile gestire ambientazioni grosse come quelle che vedremo in questo sequel, ma gli ottimi risultati li potete vedere da voi nelle foto (resta pure da vedere come si muoverà il tutto...). Ovviamente si parla anche di migliore intelligenza artificiale per i nemici e di nuove mosse per il personaggio principale (ma sono tutte dichiarazioni che lasciano un po' il tempo che trovano, finché non si può mettere le mani su una versione definitiva). Non bastasse tutto questo,



C'ERA UNA VOLTA UN MORTO VIVENTE...

Il primo *MediEvil* è stato uno dei giochi più pubblicizzati dalla Sony nel corso dell'anno passato e può vantare un discreto successo (anche perché altrimenti dubito si sarebbe visto un seguito). La storia si svolgeva nella leggendaria terra di Gallowmere, nel corso delle Dark Ages e vedeva il malvagio Lord Zarok tentare di conquistare il mondo grazie all'utilizzo dello *Spell of Eternal Darkness*. Grazie a esso Zarok diede vita a una spaventosa armata di non morti che spadroneggiarono in lungo e in largo per tutta Gallowmere. Preda dell'incantesimo fu però anche Sir Dan Fortesque che, poco desideroso di unirsi all'armata (e, probabilmente, pure poco lieto di essere stato risvegliato dal suo sonno eterno), decise di opporsi ai malvagi piani dello stregone. Le avventure di Dan giunsero a buon fine con la sconfitta di Lord Zarok che morì sepolto nel suo castello. Lo spellbook dello stregone fu dato per disperso (grosso errore) e Sir Dan poté tornare al meritato riposo nella sua calda e accogliente tomba. Ma evidentemente l'eterno riposo è un lusso che alcuni non si possono permettere...

alla Sony si rilasciano già dichiarazioni su un possibile terzo episodio della saga. Si ipotizza di un Dan in viaggio per l'America a bordo della sua fida Harley Davidson alla ricerca di qualche pollastra. Va detto però che si tratta solo di una possibilità che comunque difficilmente vedrebbe la luce sullo scatolotto grigio Sony. La PlayStation 2 incombe e la prospettiva di programmare per il nuovo pezzo d'hardware made in Sony è sicuramente allettante. Ma questa è un'altra storia...



Alla scoperta delle infinite risorse della Grande Rete,
generosa anche per gli amanti dei videogiochi

INTERNET: I VIDEOGIOCHI DA NAVIGARE

Internet e videogiochi si sono già fusi assieme, formando un binomio di difficile soluzione, grazie al gioco on-line (per ora ad assoluto appannaggio dei più veloci PC e terra di colonizzazione per quel che riguarda il Dreamcast, futura patria della PlayStation 2...), ma la Madre di tutte le Reti è anche un'irrinunciabile meta e mezzo di sostentamento "informativo" per chi sa districarsi tra gli innumerevoli casi di scarsa professionalità e discutibile completezza.



Qualcuno sostiene che il futuro di tutta l'editoria risieda all'interno della Grande Rete ed è una visione che può, nella giusta misura e con le dovute precisazioni, essere anche condivisa. Quel che è innegabile è che già al giorno d'oggi Internet è un'irrinunciabile fucina di informazioni e curiosità, soprattutto per quel che riguarda il nostro passatempo preferito. Siti americani, europei, addirittura italiani, portano nelle loro pagine decine di migliaia di lettori, affascinati dalla velocità

di consultazioni, dalla tempestività delle notizie, dal non dover spendere nulla di più che i soldi per la telefonata per consultare il tutto.

PlayStation World dedica questo speciale proprio a quel mondo fatto di Web Browser, Applet Java e rumori di un impreciso fondo gettati sul palco in prima serata, ma solo per venire smentiti il giorno dopo. Non vi servirà nessun collegamento a Internet, perlomeno adesso, ma se volete seguire qualche nostra indicazione, allora vi potrebbe tornare utile dopo la lettura delle prossime quattro pagine. Buon viaggio!



I siti sulle novità

FASTEST GAME NEWS ONLINE

<http://www.fgnonline.com>

Se volete tenervi sempre al corrente su qualsiasi novità inerente al mondo delle console, dei PC, del gioco on line e qualsiasi aspetto dell'universo videogiochi, Fastest Game News Online è semplicemente la Bibbia di Internet. Aggiornato praticamente quotidianamente (seppur non manca, in casi più unici che rari, qualche defezione negli upload), il sito permette di tenersi al passo col mondo dei giochi elettronici in ogni sua componente, anche grazie alle novità dedicate alle acquisizioni delle software house, oltre a rendere sempre noto quando qualche grossa softco si mette alla ricerca di nuove menti da spremere. Graficamente il sito è tanto essenziale quanto pulito e convincente, la navigazione è comoda e immediata e consultare l'archivio (enorme) di news è sempre possibile grazie ai link posti sulla destra.

THE MAGIC BOX

<http://come.to/Magicbox>

Passiamo ora a un sito più particolare rispetto a FGN Online. The Magic Box è uno dei più conosciuti e apprezzati centri di diffusione di news per quel che riguarda il solo mondo console e in particolar modo il panorama giapponese e americano (con grande preponderanza per il primo). Se state cercando le



ultimissime novità in fatto di PlayStation 2 e affini, The Magic Box è il sito in cui recarsi. Non mancano altre sezioni, come quelle comodissime dedicate alle classifiche giapponesi di vendita, sempre aggiornate e con i numeri reali dei volumi di vendita (sempre interessanti e sui si potrebbe discutere per mesi e mesi). La struttura del sito e la realizzazione grafica è piuttosto elementare, scarna e un tantino pasticciata, ma per trattarsi a tutti gli effetti di uno stupendo sito amatoriale, non gli si può rimproverare proprio niente.

IGN PLAYSTATION

<http://www.ignpsx.com>

Uno dei più longevi e interessanti dei siti professionali dedicati ai videogiochi e in particolare alla PlayStation (ma nelle altre sue branche anche a Dreamcast, Nintendo 64, PC, Portatili, Gioco on line...). IGN PlayStation offre ogni giorno aggiornamenti che vanno dalle ultimissime novità alle recensioni, alle anteprime, passando attraverso qualche interessante speciale e intervista sempre ben fatte. Particolarmente utile si rivela per i tantissimi filmati che riesce sempre a proporre, soprattutto nelle anteprime dei titoli più attesi. Un ottimo punto di partenza per tutti gli amanti della PlayStation, non solo per



quel che riguarda le novità, ma tutto il mondo della console Sony, per questo, oltre a questa segnalazione nella zona "news", andrebbe citato un po' dappertutto. I livelli raggiunti da IGN recentemente lo rendono forse tra i siti al mondo più famosi e frequentati di videogiochi, da tenere sempre sott'occhio.

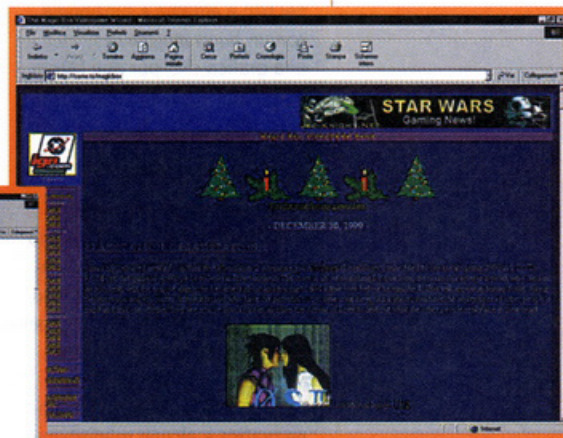
Non solo novità

Ma Internet e Videogiochi non vuol dire solo novità a bizzeffe, quanto recensioni, anteprime, speciali e interviste, come le migliori riviste cartacee. Dove? Seguiteci...

NEXT GENERATION

<http://www.next-generation.com>

Tratto dalla pubblicazione Statunitense Next Generation (il corrispettivo a stelle e strisce della tanto celebrata EDGE d'oltremarica), questo sito offre un ottimo numero di speciali di approfondimento e di news, meno dei siti dedicati, ma trattate in modo più completo e dettagliato. Il particolare stile (professionale) con cui sono stesi i testi e la competenza dei giornalisti che vi lavorano è indubbio e se avete in mente di fermarvi a riflettere un po' su questo o su quell'aspetto del videogaming, allora avete trovato il posto che fa per voi. Non mancano, ovviamente, alcune recensioni e anteprime sempre ben curate.





VIDEOGAMES

<http://www.videogames.com>

Un altro sito storico inerente ai videogiochi è Videogames.com, che va segnalato per l'incredibile database di immagini, filmati, informazioni anche sui giochi più stagionati e per il numero sempre soddisfacente di recensioni e anteprime (oltre a trucchi, soluzioni complete e chi più ne ha, più ne metta) che riesce a offrire ogni giorno. È possibile navigare il sito anche seguendo gli argomenti suddivisi per macchine diverse (ogni console e PC), la qualità delle foto rimane sempre piuttosto buona e spesso si riescono a trovare recensioni ben fatte, critiche azzeccate, anche se, non dimentichiamocelo, i gusti degli Yankee sono fondamentalmente diversi dai nostri. La realizzazione tecnica del sito è egregia e funzionale, con un buon motore di ricerca e una grafica che, pur non facendo gridare al miracolo, appare rilassante e funzionale.

GAMING-AGE

<http://www.gaming-age.com>

Gaming Age è sicuramente uno dei siti più curiosi che si possano visitare. Le risorse sembrano essere quelle di una fanzine (per questo le recensioni non sono sempre aggiornatissime), ma l'ottimo livello della realizzazione grafica e alcune graditissime chicche come delle interessanti

interviste e le news, come sempre, di primissimo ordine, la rendono una visita consigliatissima. La scelta cromatica con cui sono realizzate le varie parti del sito e il sistema di navigazione con menu a cascata rendono Gaming-Age veloce e immediata da consultare.

DAILY RADAR

<http://www.dailyradar.com>

Il futuro dei siti di videogiochi, anzi, probabilmente il futuro dei siti d'intrattenimento su Internet. Relativamente giovane (Daily Radar è attivo solamente da qualche mese), il sito presenta infatti una gran quantità d'informazioni per qualsiasi piattaforma, da PlayStation a Linux, dalle console portatili ai giochi solamente on line. Ma non finisce qua: vengono presentate anche le ultime novità e riflessioni sullo Show Biz, sul mondo del cinema, della televisione e tanto altro ancora. Nonostante una certa povertà d'immagini nelle recensioni, Daily Radar punta su aggiornamenti massicci e su di una mole di dati assolutamente stupefacente. Comparabile solo ai migliori siti in assoluto per completezza e velocità.

GAMEFAQS

<http://www.gamefaqs.com>

PlayStation World non vi basta e volete sempre più soluzioni? Le limitazioni della foliazione non ci permettono di offrire ogni mese una cinquantina di soluzioni complete, né tantomeno di andare a coprire quelle soluzioni che magari sono richieste solamente da pochissimi lettori... ma se conoscete piuttosto bene la lingua d'Albione (stiamo parlando dell'inglese), allora non avete più scuse: Gamefaqs è la risorsa completa per le soluzioni, i codici e i trucchi su Internet. Il database è semplicemente imponente con migliaia di soluzioni complete e in diverse versioni, per non parlare dei trucchi presenti per praticamente qualsiasi gioco esista un trucco. Il sito tratta tutte le piattaforme considerabili tali, tornando indietro addirittura

ai tempi di Atari Lynx e Master System, per citarne due. Imperdibile.

Fan only

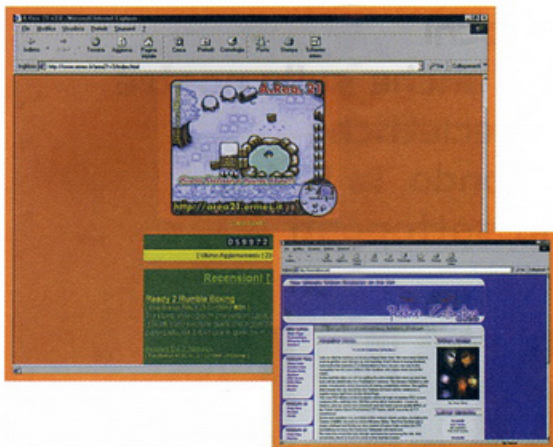
Non mancano tantissimi siti dedicati a praticamente tutti i giochi che abbiano ottenuto una certa visibilità nella loro storia. PSW ve ne presenta tre in particolare, tra cui due inerenti alle saghe più famose per PlayStation.

FINAL FANTASY ONLINE

<http://www.ffonline.com>

Anche il nostro sondaggio ha dato ragione alla Squaresoft: Final Fantasy è la serie di giochi più importante per PlayStation e forse nell'intero mondo dei videogiochi, visti soprattutto i dati di vendita degli ultimi episodi. Final Fantasy Online è IL sito di riferimento per gli amanti di Cloud Strife e Squall Leonhart: dotato di un design grafico assolutamente stupefacente (e infatti i tempi di caricamento sono quelli che sono), il sito presenta un'invidiabile quantità di informazioni, immagini, filmati, sondaggi e tantissimo altro ancora. La navigazione è resa piuttosto immediata dal menu sempre chiaro e intuitivo, l'unico problema rimane quello della "pesantezza" grafica del sito, che porta a un generale lento caricamento anche delle varie finestre, ma per il resto rimane la Mecca degli amanti di Final Fantasy.





TEKKEN ZAIBATSU

<http://www.tekken.net>

Assieme a Final Fantasy può essere considerato la serie più famosa per PlayStation: Tekken. Il picchiaduro Namco ben si presta a diventare protagonista di un' innumerevole quantità di siti, grazie alle possibili liste di mosse, combo, novità su seguiti più o meno probabili, nuove foto dell'imminente Tekken Tag Tournament che aprirà le danze su PlayStation 2 (avete già letto l'anteprima su questo stesso numero di PSW?). Tekken Zaibatsu è tutto questo e molto di più ancora: il sito ha appena goduto di un restyling completo a livello grafico, ma i contenuti sono sempre quelli, ovvero ottima copertura di tutte le ultime novità del mondo Tekken, comprese le ultime indiscrezioni sul già citato TTT per PS2. Disponibili anche immagini del giorno, poster realizzati da fan della serie da scaricare e sezioni sui vecchi capitoli della serie.

Italians do it better?

Non poteva mancare qualche centimetro dedicato anche alle produzioni sul web del nostro Paese. Oltretutto ricordiamolo, la rivista che avete tra le mani nasce dalle "ceneri" della fu Console Keeper, tra le primissime riviste on-line di videogiochi per console in Italia. Tutta la marmaglia (o quasi) che ora si cimenta sulle pagine di PSW trovò là i suoi campi di allenamento... allungateci un fazzoletto per favore (per tacer di

www.NextGame.it, passeremmo per campanilisti... a ogni modo, coff coff, ci trovate news, recensioni e un sacco di materiale per qualsiasi console e PC, ogni giorno)!

ALTERNATIVE REALITY

<http://www.alternative-reality.com>

Uno dei siti italiani più aggiornati per quel che riguarda le news, Alternative Reality presenta un buon numero di novità aggiornate con buona cadenza. Non mancano le recensioni e le anteprime ma, soprattutto per quel che riguarda le recensioni, il livello delle news rimane sicuramente il pregio principale del sito. Graficamente il sito si presenta piuttosto bene, in una veste essenziale ma abbastanza colorata e di facile lettura. Se non siete disposti a perdervi tra incomprensibili (per voi) siti in inglese o chissà quale altra lingua, Alternative Reality può essere la scelta.

AREA.21

<http://area21.ermes.it>

Una delle e-zine più longeve in assoluto riguardante i videogiochi in Italia. Area.21 offre aggiornamenti saltuari ma sempre ben organizzati e soddisfacenti. In pratica la filosofia del sito vuole la qualità sopra la quantità: recensioni redatte con ottimo criterio e buona tempestività, ma senza correre troppo contro l'orologio (per non perdere di vista lo scopo principale del sito, informare e non disinformare). Area.21 non si dimostra il punto di riferimento per quel che riguarda le novità, ma rimane uno dei migliori siti Internet italiani da visitare, grazie anche a qualche speciale interessante e mai troppo "pesante" da leggere. Graficamente il lavoro svolto è pulito e raffinato, reggendo alla perfezione alla velocità richiesta da qualsiasi modem o collegamento e presentandosi, contemporaneamente, in maniera completa e soddisfacente, seppur possano essere messe in discussione alcune scelte cromatiche.

Nuovo millennio? Epoca di web-shopping!

a cura di Gianluca Tabbata

Gli appassionati di videogiochi della prima ora e gli early adopter di sistemi americani e giapponesi lo sanno: spesso comprare sul World Wide Web non solo è l'unico modo per trovare alcuni giochi ma è anche l'unico mezzo per non pagare ogni titolo e console d'importazione il doppio del suo valore effettivo. Su Internet il commercio elettronico legato all'intrattenimento elettronico è sempre stato molto forte, soprattutto negli Stati Uniti, sebbene ora si stia allargando all'Europa e all'Asia. Per fare i vostri acquisti on line è utile una carta di credito. Le più accettate sono VISA, MasterCard e Discovery. In alcuni web shop è accettata anche l'American Express ma è un caso raro. Per evitare problemi il numero di carta va digitato solo in un web form (i questionari da compilare) via connessione crittata (nel vostro browser deve comparire l'icona del lucchetto chiuso o un'indicazione analoga), ma se il negozio lo consente è ancora meglio inviarlo via Fax. Se non avete alcuna carta di credito non disperate. I pagamenti possono anche essere effettuati tramite vaglia postale internazionale, presso qualsiasi ufficio postale, oppure tramite trasferimento telematico servendosi di società apposite come la Western Union (<http://www.westernunion.com>) che si occupano di far giungere il denaro al destinatario in tempi brevissimi dietro una commissione di circa 20 mila lire.

I metodi di spedizione sono i più variegati, questo specchietto fornisce qualche dettaglio su tempi medi e prezzo dagli USA per un pacchetto dal peso inferiore al kilo, entro il quale possono rientrare anche 5-6 giochi. Metodo di Spedizione Tempi medi di consegna Costo del servizio per un pacco inferiore a 1 Kg SAL - Misto aereo/superficie 14 gg. - 1 mese circa 5\$ Air Mail - Posta aerea 10 - 14 gg. circa 15\$ EMS - Express Mail Service 48 ore circa 20\$ Corrieri (DHL, UPS, FedEx) 24-48 ore circa 25\$. Dalla tabella si evincono due cose: la prima è che comprare dall'estero conviene quando si devono acquistare almeno 2-3 giochi, se i vostri programmi non lo prevedono vi consiglio di costruire un ordine insieme ad alcuni amici per spartire le spese di spedizione. La seconda è che i metodi di spedizione migliori sono la posta aerea per l'hardware e l'EMS per il software, scartando quindi SAL (troppo lenta) e i corrieri privati (troppo costosi) a meno che le vostre esigenze non siano tali da portarvi a scegliere l'uno o l'altro mezzo di spedizione. Ai costi qui illustrati bisognerebbe aggiungere un 20% di IVA e dazio doganale, il che nella maggior parte dei casi renderebbe sconsigliato tali acquisti, ma bisogna considerare che i pacchi molto piccoli (cioè quelli che in genere contengono CD-ROM) di solito non vengono tassati.

Per i vostri acquisti on line, visto che in questo momento il dollaro è molto forte vi consigliamo di iniziare con: <http://www.lik-sang.com/> LIK SANG International. Rivenditore di Hong Kong. Prezzi concorrenziali (in media 44 euro per un titolo d'importazione) e pagamento mediante gli uffici della Western Union. Sono inoltre da vedere la NCS, National Console Support di New York (<http://www.ncsx.com>), Tronix, sempre di New York (<http://www.tronixweb.com>) e l'inglese Special Reserve Discount (<http://www.ukgames.com>). Tutti i web shop qui citati sono seri, competenti e parlano inglese.



Chi non conosce il nome Shiny è perché probabilmente non si ricorda chi stava dietro a titoli come *MDK* o *Wild 9*, entrambi più che discreti giochi per PlayStation usciti ormai qualche anno fa. Ma dietro alla Shiny stessa, o meglio "a capo della Shiny", sta David Perry, uno dei più acclamati e bizzarri game designer. Autore di vere perle del mondo videoludico come *Paperboy* o mente dietro all'infinita serie di ottimi giochi di piattaforme dell'era 16-bit (da *Aladdin* a *Cool Spot*, da *Mick & Mack Global Gladiators* a *Earthworm Jim...*), Dave Perry sé è evoluto, fino ad autoproclamarsi padre del *Messiah*... e non a caso, visto il nome del nascituro di mamma Shiny. La gestazione è stata lunga, ormai sono ben più di due anni che le notizie e le anteprime su *Messiah* si sprecano, ma i tempi sembrano essere maturati. Assieme all'Altissimo Dave Perry (in senso fisico, vista la statura), anche Stuart Roch, producer di *Messiah*, si sottopone alla cura intensiva dei microfoni di PSW, quello che ne esce è la solita intervista esclusiva per i nostri coccolati lettori.

INTERVISTE
INTERVISTE
INTERVISTE
INTERVISTE
INTERVISTE

Il tanto atteso Messiah dei videogiochi è praticamente in dirittura d'arrivo anche sulle nostre PlayStation, grazie a una delle più eclettiche e talentuose software house del mondo, la Shiny. Dave Perry e Stuart Roch si sono sottoposti al terzo grado di PSW...

DUE PAROLE COL MESSIAH



PSW: La tecnologia RT-DAT per la gestione degli ambienti e degli elementi poligonali è perfetta per i PC (date le tantissime diverse configurazioni esistenti), ma che vantaggi può dare nella versione per PlayStation di *Messiah*?

SHINY: Ovviamente ci sarà di grande aiuto, dato che le sue

peculiarità ci permettono facili adattamenti per macchine sia più potenti che di minor tecnologia. Se per caso *Messiah* sarà convertito per una console particolarmente potente, i personaggi aumenteranno in dettaglio per avvantaggiarsi delle capacità della macchina, al contrario su di una console come la PlayStation, il dettaglio diminuirà, garantendo però un'ottima fluidità di gioco.

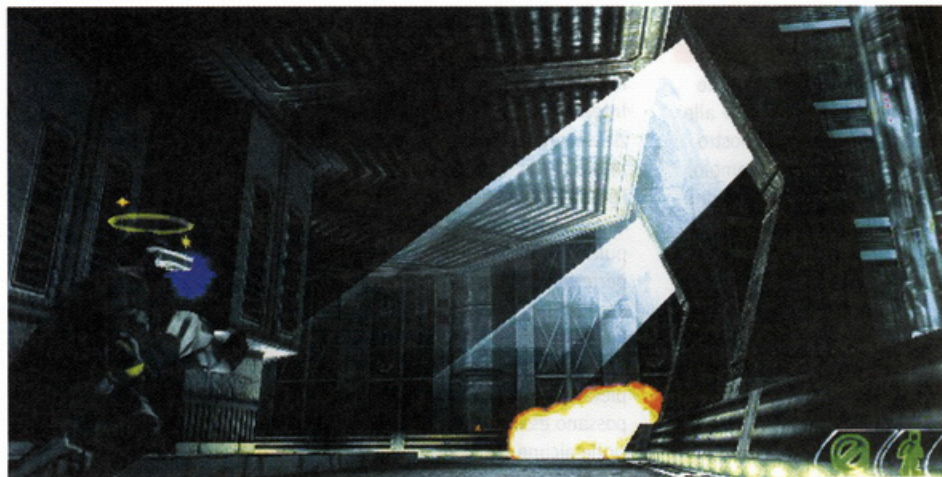
PSW: Quali difficoltà si possono incontrare nel convertire un gioco tanto complesso come *Messiah* dalla versione PC a quella PlayStation?

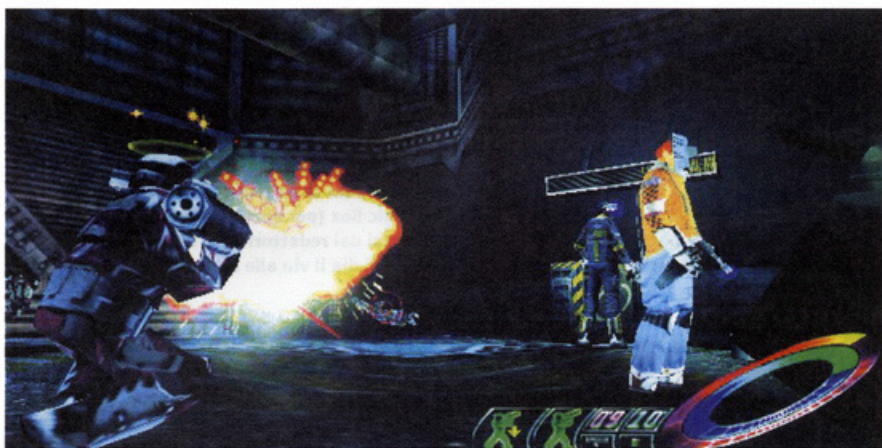
SHINY: E' difficile da dire, dato che comunque siamo davvero ai

primissimi stadi nello sviluppo del gioco per Psx. Pensiamo comunque che il problema della velocità non sarà particolarmente difficile da superare, un'altra cosa è invece il fatto che debba caricare tutto dal CD, piuttosto che da un Hard Disk.

PSW: Quali cambiamenti sono stati effettuati al gioco dopo i suggerimenti che vi sono arrivati dai giocatori che hanno provato il demo per PC?

SHINY: Assieme a problemi di compatibilità e vari bug, abbiamo ovviamente prestato attenzione alle richieste dei giocatori. Tutto, dal sistema di controllo alle telecamere, è stato rivisto a seconda di quanto detto dai





giocatori. Nessuna di queste opzioni era stata originalmente prevista, ma le abbiamo aggiunte comunque in rispetto ai differenti modi di giocare di ogni persona.

PSW: Messiah può essere considerato come uno sparatutto in terza persona, ma allo stesso tempo ha molti elementi tipici di un action/adventure. Questo vuol dire che punta allo stesso pubblico di Quake, per fare un esempio, o che è diretto a un'utenza più "raffinata"?

SHINY: Ci sono sempre stati paragoni tra Quake e Messiah, dal nostro punto di vista Messiah è più vicino a giochi come Tomb Raider o Drakan. Saremmo ovviamente entusiasti che gli amanti di Quake si divertissero allo stesso modo con Messiah, ma si tratta comunque di due giochi estremamente differenti.

PSW: Qual è l'aspetto migliore di Messiah secondo il vostro parere, e perché?

SHINY: Naturalmente la possessione di altri personaggi è particolarmente importante. Abbiamo sempre amato i giochi basati su dei personaggi, ma Messiah si rivela davvero unico, dando la possibilità di impersonare inizialmente (e non solo) il cherubino Bob, ma poi uno

qualsiasi tra i 45 altri personaggi del gioco. Se il giocatore vuole risolvere un livello utilizzando la forza bruta, allora prenderà il possesso di un poliziotto. Se invece punta maggiormente all'azione sofisticata di una spia, prenderà il possesso di una spia, magari invece vuole vedere cosa c'è "dall'altra parte", passando nei panni di un topo! La particolarità di Messiah è indubbiamente la libertà e la flessibilità del sistema di gioco.

PSW: Ci sono piani per un seguito di Messiah? In ogni caso, quali aspetti che non avete potuto introdurre in Messiah vorreste vedere in un ipotetico Messiah 2?

SHINY: Attualmente non c'è il benché minimo progetto per un seguito, ma alla Shiny c'è così tanta gente creativa e in gamba che sicuramente un sacco di idee potrebbero venirci in mente e ne esistono tante altre che avremmo voluto inserire.

PSW: Sappiamo dell'amore per Matrix di tutti voi della Shiny e si è sparsa la voce che vogliate inserire alcuni elementi tratti dal film in Messiah, cosa avete deciso alla fine?

SHINY: Effettivamente abbiamo dei sistemi di ripresa che ricordano da vicino la stop-motion-camera di Matrix, ma oltre a questa similitudine, nessun'altro elemento del film è stato implementato.

PSW: Naturalmente saprete che Messiah sarà inevitabilmente seguito da varie critiche per le sue tematiche. Che tipo di reazione pensate possano avere le



persone che tendono sempre a criticare i videogiochi? Qual è la vostra opinione sulla violenza nei videogiochi (anche alla luce del lanciafiamme che si può utilizzare nel demo di Messiah...)?

SHINY: Tutto ruota attorno alla libertà. Si può giocare a Messiah su diversi livelli.

Prendiamo per esempio una stanza "normale" di Messiah, in cui si entra dal punto A e bisogna raggiungere il punto B opposto: alcuni giocatori entreranno nella stanza come poliziotti e spareranno a qualsiasi cosa si muove (nemici e innocenti a caso). Altri giocatori entreranno nella stanza utilizzando i privilegi dell'essere un poliziotto (quindi con libertà di muoversi senza essere bloccato da nessuno, ma comunque senza utilizzare nemmeno un colpo). Entrambe le soluzioni sono accettabili in Messiah.

Molti giocatori alle prese con il demo, vedendo un ferito a terra chiedevano "bello, ma si può prendere a calci?", al tempo la risposta era "no", ma adesso abbiamo implementato anche questa possibilità. Non stiamo parlando di brutalità, ma della possibilità di giocare a Messiah come meglio si crede.

Sinceramente pensiamo si possa dire davvero tanto sulla psiche di una persona, semplicemente guardandolo giocare a Messiah.

PSW: Qual è il vostro personaggio preferito di Messiah?

SHINY: Tra i più interessanti c'è il poliziotto "medio". Ha una delle migliori armi del gioco, la mitragliatrice, portare granate e ha una modalità cecchino davvero divertente, che dà anche la possibilità di avere una visione a raggi-x oltre gli oggetti solidi. Davvero invidiabile quando un nemico si va a riparare durante uno scontro a fuoco.



Ve le avevamo promesse, ed eccole qua. D'ora in poi ogni mese potrete curiosare tra le classifiche messe a disposizione da PSW: oltre a quelle ufficiali di PCData, una delle società di punta in questo genere d'indagini di mercato e quelle più ufficiose (ma altrettanto valide) tratte da The Magic Box (per quel che riguarda le classifiche giapponesi), vi proporremo le nostre classifiche. I titoli più attesi dai redattori di PSW, quelli più giocati e quelli che avete invece votato voi tramite il nostro numero verde. Si dia il via alle danze!

TOP TEN PLAYSTATION AMERICA

Fonte: PCData - Riferimento: Dicembre '99

- 1 Resident Evil 3: Nemesis
CAPCOM
- 2 NBA Live 2000
EA SPORTS
- 3 Tony Hawk's Pro Skater
ACTIVISION
- 4 Knockout Kings 2000
EA SPORTS
- 5 Gran Turismo
SONY
- 6 Spyro the Dragon
SONY
- 7 007: Tomorrow Never Dies
EA
- 8 Crash Team Racing
SONY
- 9 Crash Bandicoot: Wapred
SONY
- 10 Spyro 2: Gateway to Glimmer
SONY

TOP TEN CONSOLE AMERICA

Fonte: PCData - Riferimento: Dicembre '99

- 1 Pokemon Yellow
NINTENDO - GAME BOY
- 2 Pokemon Blue
NINTENDO - GAME BOY
- 3 Pokemon Red
NINTENDO - GAME BOY
- 4 Pokemon Pinball
NINTENDO - GAME BOY
- 5 Resident Evil 3: Nemesis
CAPCOM - PSX
- 6 Donkey Kong 64
NINTENDO - N64
- 7 WWF Wrestlemania 2000
THQ INC. - N64
- 8 NBA 2K
SEGA - DREAMCAST
- 9 NBS Live 2000
ELECTRONIC ARTS - PSX
- 10 Pokemon Snap
NINTENDO - N64

PSW MOST PLAYED

- 1 Gran Turismo 2
SONY
- 2 Medal of Honor
EA
- 3 Saga Frontier 2
SQUARESOFT
- 4 NBA Live 2000
EA SPORTS
- 5 Space Debris
SONY
- 6 Perfect Striker J League '99
KONAMI
- 7 Tomb Raider: The Last Revelation
EIDOS
- 8 007: Tomorrow Never Dies
EA
- 9 Crash Team Racing
SONY
- 10 Point Blank 2
NAMCO

TOP TEN CONSOLE GIAPPONE

Fonte: The Magic Box - Riferimento: Dicembre '99

- 1 Gran Turismo 2
SCE - PSX
- 2 Parasite Eve 2
SQUARESOFT - PSX
- 3 Pocket Monster Silver
NINTENDO - GAME BOY
- 4 Pocket Monster Gold
NINTENDO - GAME BOY
- 5 Momotarou Elctric Railway
HUDSON - PSX
- 6 Donkey Kong
NINTENDO - N64
- 7 Crash Bandicoot Team Racing
SCE - PSX
- 8 Mario Party 2
NINTENDO - N64
- 9 Dekotora Legend 2
SPIKE - PSX
- 10 Musclar List Vol. 1 - I'm the Strongest Man
SONY - PSX

PSW MOST WANTED

Con PS2 sono indicati i titoli in lavorazione per PS2

- 1 The Bouncer
SQUARESOFT - PS2
- 2 Ridge Racer V
NAMCO - PS2
- 3 Dracula X Shin
KONAMI
- 4 Syphon Filter 2
989 STUDIOS
- 5 Vagrant Story
SQUARESOFT
- 6 Tekken Tag Tournament
NAMCO - PS2
- 7 ISS Pro Evolution
KONAMI
- 8 Chase The Express
SONY
- 9 Fear Effect
EIDOS
- 10 Silhouette Mirage
TREASURE

PSW THE BEST

Classifica redatta dai lettori di PlayStation World

- 1 Metal Gear Solid
KONAMI
- 2 Tomb Raider: The Last Revelation
EIDOS
- 3 Final Fantasy VIII
SQUARE SOFT
- 4 Gran Turismo 2
SONY
- 5 Dino Crisis
CAPCOM
- 6 Tomb Raider 3
EIDOS
- 7 Soul Reaver: Legacy of Kain
EIDOS
- 8 Resident Evil 3: Nemesis
CAPCOM
- 9 Silent Hill
KONAMI
- 10 Tomb Raider 2
EIDOS

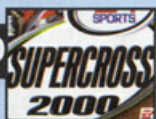
34 **Gran Turismo 2**



38 **Jurassic Park: Warpath**



40 **Supercross 2000**



42 **Saga Frontier 2**



44 **Le 24 ore di Le Mans**



46 **Medal of Honor**



50 **NBA Live 2000**



52 **Grandia**



54 **Cool Boarders 4**



56 **Asterix & Obelix
conto Cesare**



I migliori secondo PSW

AVVENTURA

Metal Gear Solid

GIOCO DI RUOLO

Final Fantasy VII

GUIDA ARCADE

Wip3out

GUIDA SIMULAZIONE

GT2

PICCHIADURO 2D

Street Fighter Alpha 3

PICCHIADURO 3D

Tekken 3

PIATTAFORME 2D

Rayman

PIATTAFORME 3D

Gex: Deep Cover Gecko

PUZZLE GAME

Super Puzzle Fighter II Turbo

RYTHM 'N GAME

Dance Dance Revolution

SPARATUTTO 2D

Einhänder

SPARATUTTO 3D

Medal of Honor

SPORTIVO

ISS Pro Evolution

STRATEGIE

Final Fantasy Tactics

Legenda

POSITIVE

I lati positivi del gioco

NEGATIVE

Gli aspetti meno riusciti

VINCE/PERDE CON...

A confronto con l'Oscar di PSW del suo genere

NELL'ARENA

Altri giochi dello stesso genere che potrebbero interessarvi

Periferiche



MEMORY CARD



VOLANTE



JOGCON



DUAL SHOCK



MOUSE



PISTOLA



MULTITAP

Riconoscimenti



Un gioco che raggiungere vette d'eccellenza nel proprio genere.



Un gioco che scrive la storia nel proprio genere.

Prodotto da
Sony
Sviluppato da
Polyphony Digital
Versione
Europea
N° Giocatori
1-2
Genere
Guida
Distribuito
in Italia da
Sony
Prezzo
L. 109.900
Sito Internet

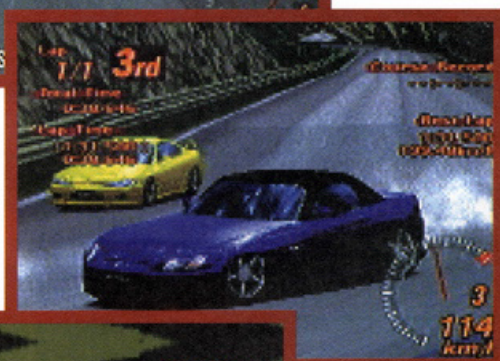
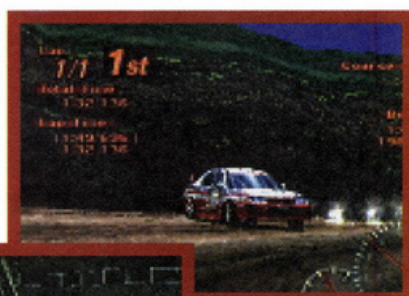


RECENSIONI



Gran Turismo 2

Dopo innumerevoli ritardi, dopo bisbigli che lo volevano addirittura come progetto cancellato, dopo le immagini di Gran Turismo 2000, nel bel mezzo della più spasmodica attesa per la PlayStation 2, a oltre cinque anni dall'uscita della prima di PlayStation... Gran Turismo 2 fa il suo trionfale (o quasi) arrivo in tutti i mercati quasi in contemporanea. Segno indelebile di una cresciuta importanza ricoperta anche dal Vecchio Continente nel mercato dei videogiochi, l'ultima fatica (è proprio il caso di dirlo) del team Polyphony arriva sulle pagine di PlayStation World direttamente nella sua incarnazione tricolore. Mettete da parte ogni preconcetto, ogni paura, ogni critica che avete potuto leggere, sentire, origliare non si sa dove. Mettete da parte tutto, allacciate ancora il casco, stringete bene la cintura di sicurezza e impugnate saldamente il joypad. È tempo di correre.



PERIFERICHE





1

4

Nel pieno della bagarre: una costante nelle sfide a GT2.

5

Siamo ancora secondi, ma presto la vittoria sarà nostra.

6

Monotonia? a dispetto dell'immagine i modelli d'auto presenti in GT2 sono oltre 500.



3



2

Correva il lontano dicembre 1997 quando *Gran Turismo*, il primo s'intende, dopo una copertura assolutamente stupefacente di preview, anteprime e interviste sulle riviste di mezzo globo, fece la sua comparsa sugli scaffali dei negozi giapponesi di videogiochi. Ci vollero circa quattro mesi perché una confezione leggermente più grossa e un gioco in piccole componenti cambiato (la colonna sonora, la lingua), raggiungesse anche i lidi del Bel Paese, ma alla fine fu vero successo. In Italia come in tutta Europa le vendite di *Gran Turismo* furono (e sono, anche grazie alla riedizione Platinum del gioco) tali da renderlo il videogioco

più venduto nel nostro continente. Proprio niente male per un team che dalla sua aveva "solo" *Motor Toon GP* e relativo seguito.

UN BALZO TEMPORALE

Verso la fine del 1998 si inizia a paventare l'esistenza di un progetto *Gran Turismo 2*, che viene ufficializzato più o meno nei primi mesi del '99 e dato per certo, come data di pubblicazione, per la tarda primavera dello stesso anno. Dopo due o tre rinvii e, soprattutto, dopo l'annuncio ufficiale della PlayStation 2 e di *Gran Turismo 2000*, qualche voce sull'inesistenza, o comunque sulla scarsa importanza di

cui la Polyphony e la Sony avrebbero potuto rivestire *Gran Turismo 2*, si è effettivamente diffusa. Ma è ora che la nebbia si diradi e lasci il posto ai due CD che rappresentano il cuore vero e proprio di questo tanto atteso seguito.

Due CD? Certo, la novità più importante, o perlomeno quella che balza subito all'occhio, rispetto al primo

episodio è proprio la presenza di due diversi dischi, uno dedicato all'Arcade Mode e uno totalmente inerente al più celebre e appassionante Gran Turismo Mode.

Effettivamente il primo CD è stato realizzato unicamente per venire incontro alle richieste di quanti volevano comunque iniziare a scorrazzare sulle piste del gioco anche non avendo la pazienza e la voglia di ottenere subito qualche patente. Di cosa stiamo parlando? Una piccola precisazione per chi non conosce *Gran Turismo* (realmente, dove avete visto ultimamente?): prima di potersi iscrivere ai vari e tanti tornei esistenti, è obbligatorio possedere una patente, per ottenere la quale vanno superate dieci diverse prove a seconda della patente che si vuole ottenere. Per maggiori ragguagli sulla questione patente vi rimandiamo però a qualche paragrafo più in là.

Tornando all'Arcade Mode, questo permette effettivamente di iniziare a guidare un buon numero di vetture (sia sportive, che da città e da rally... Rally? Tranquilli, ne parliamo tra poco) su un numero limitato di percorsi, inizialmente solo tre. Per

GRAN TURISMO SOUND-TRACK

Dato che anche il primo *Gran Turismo* aveva potuto godere di una rivisitazione più europea della colonna sonora presente originariamente nel gioco, anche questo seguito non fa eccezione. Si parte con un'introduzione leggermente diversa da quella della versione nipponica, sia nella visuale che nel sonoro, che vede protagonista un'edizione mixata di My Favourite Game dei The Cardigans (che non per nulla avevano intitolato il loro ultimo disco, uscito più di un anno fa, proprio *Gran Turismo*). Ma per avere una lista completa, continuate a leggere:

Ash
Death Trip (Strumentale)
The Cardigans
My Favourite Game
Everything But The Girl
Blame (Grooverider Jeep Mix)
Fatboy Slim
Illing in Heaven (remix di Fucking in Heaven)
Mansun
Take it Easy
Chicken (Strumentale)
Propellerheads
Big Dog
Stereophonics
The Bartender & The Thief (Strumentale)

UNA MACCHINA PER OGNI ITALIANO

Alfa Romeo:

145
156
166
GTV
Spider
155
(N.B. I modelli 156, GTV e 166 esistono in diverse versioni)

Fiat:

Seicento
Barchetta
Coupé
500
500R
Punto

Lancia:

Delta
Stratos
Y
(N.B. Il modello Delta esiste in cinque versioni, Integrale, Int. Evoluzione, Int. Rally Car, Int. Collezione, S4)

RECENSIONI

ottenere tutti i circuiti possibili ed esistenti anche nell'Arcade Mode basta ottenere (si fa per dire) tutte le patenti nel Gran Turismo Mode e quindi tornare al disco Arcade.

Sin dalle opzioni principali si può decidere se affrontare una gara su pista o su sterzato, o ancora sfidare un altro giocatore, senza contare il Time Attack e la sezione Bonus, che si popola solo mano a mano che il giocatore riesce a dare il meglio di sé vincendo quel che c'è da vincere. I modelli comportamentali fisici delle vetture sono ovviamente identici in questa modalità Arcade che risulta, lo ripetiamo ancora una volta, un antipasto del gioco vero e proprio, per chi non ha ancora speso notti insonni per ottenere le patenti, oppure un ottimo comprimario di gioco quando si vuole semplicemente correre senza stare troppo attenti ad assetti e quant'altro.

NEW KIDS ON THE BLOCKS

Tralasciando per un lungo istante l'infame band che dà il titolo a questo paragrafo, bisogna effettivamente dire che i "nuovi arrivi" in *Gran Turismo 2* sono tanti e di qualità, abbastanza da garantire anche ai più sfega-

tati fan del primo episodio un "ricambio" di divertimento... se ci si passa il termine.

Bisogna probabilmente inserire il Gran Turismo Mode Disc per rendersene immediatamente conto: le patenti esistenti sono passate da tre a cinque, ognuna con le sue brave prove, che sono ovviamente state differenziate (ma solo in parte) rispetto al passato. Ora abbiamo la possibilità di venir bocciati nella ricerca infinita delle patenti: B, A, IA, IB, IC, le ultime tre sono diverse patenti International. Assieme alle diverse patenti trovano posto anche alcune nuove macchine, non tante, giusto quelle che servono per andare a formare un abnorme garage di ben 594 vetture. Numero assolutamente stupefacente non solo nella quantità, ma anche nella qualità: date il benvenuto alle più celebri marche europee! Si parte dalla Volkswagen, passando attraverso l'Audi, la BMW, per arrivare alle nostrane Lancia e FIAT. Amanti della



Seicento, ma anche della Punto GT, adoratori folli delle varie Alfa Romeo (145, 156, 166 e tante altre ancora), non spingete e fate ordinatamente la vostra file. Tutte queste vanno a inserirsi in GT2 assieme ad altri nuovi partecipanti quali Dodge, Jaguar, Citroen, Ford, Mercedes-Benz, Lotus e via di questo passo. Per una conoscenza più approfondita inerente alle macchine italiane presenti nel gioco vi rimandiamo all'apposito box.

Ma le novità non si fermano al numero di macchine presenti. I game designer hanno ben pensato di introdurre, infatti, qualche tracciato sterrato, assieme alle relative macchine da rally (citiamo solo qualche nome come Subaru Impreza, o le varie Altezza, Celica...). E ancora: nuove gare endurance, capaci di emulare al meglio la celebre 24 ore di Le Mans, o tracciati assolutamente intriganti come quello di Laguna Seca e altri ambientati in celebri città (su tutti quello strabiliante di Seattle o quello simil-Fiori Imperiali di Roma). Insomma, una vera manna dal cielo, che va a formare un gruppo ben nutrito di

TUTTI I NOMI DEL PRESIDENTE

Ovvero, tutti i brand presenti nel gioco, tutti i nomi celebri che vi ritroverete a leggere... Per curiosità e nozionistica:

Alitalia, Arai Helmet, Autobacs, BBS, Bosch, Bp In Shield, Brembo, Bridgestone & Potenza, Budget, Calsonic, Castrol, Chevron, Denso, Dunlop, Elf, Enkei, Esso & Ultron, Falken, Firestone, Goodyear, JGTC, Kenwood, Magneti Marelli, Masterfit, Michelin, Mobil Oil Corporation., Momo, Motul, Nippon Mitsubishi Oil., Nippon Oil & Mitsubishi, OZ Racing, Pennzoil & Quake State, Pirelli, PPG, Puma, Rays, Rays Engineering, Volk Racing, Volk Racing Wheel & Forged, Red Line, Saleen, Seiko, Shell, Speedline Corse & Speedline, Spoon, Movistar, Total, Trampo & Toyo Tire, TRD, Valvoline, Vodafone, Xanavi, Yokohama.

4

Gli esperti di auto godranno nel riconoscere i vari odelli perfettamente riprodotti.



5



6

ben 28 tracciati (tra cui diverse varianti di piste effettivamente del tutto simili tra di loro, ma il numero rimane comunque più che elevato). Consci di aver sicuramente dimenticato qualcosa, ma consapevoli allo stesso modo che lo spazio scarseggia, passiamo a un'analisi più approfondita del gioco vero e proprio.

GUIDAMI BATMOBILE!

La cura maniacale per i dettagli e per la riproduzione del comportamento di tutte le 594 vetture è stata la scommessa (vinta, diciamo subito) della Polyphony Digital. Come nel primo episodio di *GT*, anche questa volta la fisica delle automobili è riprodotta in maniera impeccabile, pur rimanendo a un livello tale da permettere anche ai più inesperti di iniziare a prendere la mano con i diversi modelli di guida. Assolutamente reali-

stica la sensazione di guida, data anche dall'interazione tra il fondo della pista e le macchine, che rimangono sempre intelligentemente incollate o sobbalzano in maniera realistica, a differenza di tanti altri titoli simili. La cura del team di svilup-

po non si è limitata a questo, andando a riprodurre esattamente tutti i suoni di ogni singola automobile, particolare effettivamente trascurabile, ma che viene apprezzato comunque.

Il sistema di controllo rimane quello grandioso del primo *Gran Turismo*, soprattutto se goduto attraverso un Dual Shock con uso contemporaneo di entrambe le leve analogiche. Il responso nel gioco delle vetture ai nostri comandi è davvero di prim'ordine, non sbavando mai minimamente e imputando effettivamente ogni minimo errore alla nostra guida più che a defezioni del sistema di controllo. Fin qui tutto rose e fiori, anzi, le qualità del primo *Gran Turismo* vengono esaltate all'inverosimile, le modalità di gioco ampliate grandemente e il numero di vetture e circuiti portato a livelli inediti. Ma qualcosa deve pur non andare, altrimenti ci ritroveremmo con un bel 10.5 come voto e bacio accademico. Quel qualcosa che non va è la realizzazione grafica: incredibile a dirsi vero? Effettivamente *GT2* potrebbe addirittura essere scambiato per il predecessore di

GT1 o al massimo per una sua espansione, dati alcuni difetti che non si erano assolutamente riscontrati nel primo episodio. Alcuni effetti di pixelizzazione da sgranare gli occhi, pop-up effettivamente marcato, generale sensazione di lentezza nel gioco a due e saltuariamente anche nel gioco in singolo, oltre a vistosi cali della fluidità durante i replay e anche nelle fasi più concitate di gioco. Andrebbe anche detto che effettivamente il primo *GT* è stato un vero miracolo per l'hardware della Psx, ma ipotizzare che questo seguito fosse al suo livello era un qualcosa dato assolutamente per scontato. Invece pixel che vengono ad allietarci con la loro presenza e qualche rallentamento di troppo rendono *GT2* una delusione sotto questo punto di vista. Ma non c'è da preoccuparsi troppo, il resto è tutto *Gran Turismo 2* ed è quanto di meglio si potesse chiedere.

PSW Mattia Ravanelli

COMMENTO

Qualcuno potrà obiettare che alla fin fine è sempre *Gran Turismo 1* all'ennesima potenza.

Altri vi potranno dire che graficamente non è giustificabile una realizzazione di questo tipo. Altri ancora potrebbero consigliarvi di aspettare *GT2000* (bene in vista nell'introduzione di questo *GT2*), ma voi ascoltate il cuore: prendete in mano il joypad, spendete un giorno per iniziare a entrare nuovamente nel grandioso feeling di *Gran Turismo 2* e tutto il resto sarà acqua passata inutilmente sotto i ponti. La giocabilità è quella grandiosa di sempre, le innovazioni (seppur non radicali, giustamente) ci sono state e dato che si è soliti dire che la grafica non è tutto, *Gran Turismo 2* diventa il nuovo metro di paragone del genere. Punto e a capo.



7

5

A un primo impatto potrebbe sembrare *Gran Turismo*, il primo episodio.

6

Macchina da sogno, ne volete una?

7

Peccato per la grafica altrimenti un 10 tondo ci stava tutto.

POSITIVE

Completo e maestoso
Numero infinito di macchine e tracciati
Sistema di guida sempre ottimo

NEGATIVE

Realizzazione grafica lacunosa
Alcune musiche discutibili
Traduzione in italiano non sempre perfetta

vince con...

GRAN TURISMO

Il passaggio del testimone è avvenuto con successo, seppur non senza qualche trauma (grafico). *Gran Turismo 2* è la naturale evoluzione dello spirito di *GT1*, con più tracciati, più vetture, molte più modalità di gioco e un sistema di guida ulteriormente perfezionato.

NELL'ARENA

Gran Turismo	9.5
Toca 2	8.5
Toca 8	8
La 24 Ore di Le Mans	7.5

voto **9.5**

Prodotto da
Electronic Arts
Sviluppato da
DreamWorks
Interactive
Versione
Europea
N° Giocatori
1-2
Genere
Picchiaduro 3D
Distribuito
in Italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.900
Sito Internet
www.cto.it

RECENSIONI

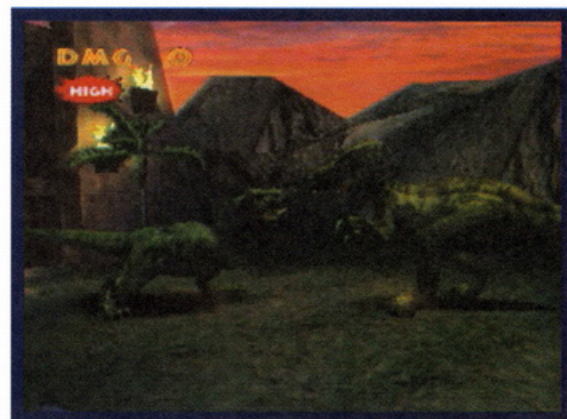
Jurassic Park: Warpath



Signore e signori, ecco a voi il picchiaduro a incontri di Jurassic Park. Certo che gli americani le licenze le sfruttano proprio fino al midollo...

Jurassic Park è uno dei film che hanno incassato di più nella storia del cinema. Non starò qui a pontificare sulla possibilità che l'abbia meritato o meno (ci sono contesti migliori, come i box...), ma sta a me subirne le conseguenze sotto forma di tonnellate di merchandising derivatone. Pupazzetti, fumetti, libri, giochi, giocattoli e videogiochi sono solo una minima parte dell'impressionante business che Steven Spielberg ha saputo costruire attorno al suo pargoletto nel corso degli anni e, nonostante sia da un po' che non si sente più parlare di un eventuale terzo capito-

lo, questo Warpath ne è l'ennesima dimostrazione. Di videogame dedicati ai dinosauri risvegliati dalla stolta mente di John Hammond se ne sono visti parecchi, di tutti i generi e tutte le qualità. Dalla conversione diretta del primo film uscita su computer, passando per le versioni da sala giochi e lo sparatutto in soggettiva più esoso di hardware della storia (Tresspasser) probabilmente si pensava che fosse già stato detto tutto al riguardo. E invece alla Dreamworks hanno saputo stupirci estraendo dal cappello un picchiaduro tridimensionale che va a



1

inserirsi nella tradizione dei vari *Tekken* e *Virtua Fighter*. Ehm...

Una volta accesa la PlayStation, dopo una veloce, ma ben realizzata, introduzione ci si ritrova faccia a faccia col menu principale dal quale accedere alle varie modalità di gioco. Al di là della discreta realizzazione, con dinosauri di vario tipo che si muovono sullo sfondo, è interessante notare come da qui si possa accedere a quella che, in fin dei conti, risulterà essere l'unica parte veramente interessante del gioco. Nel museo infatti potrete dare un'occhiata ai vari bestioni che andrete a

controllare per rendervi conto delle loro caratteristiche fisiche, del periodo in cui sono vissuti e di altre cosette simili. L'unico problema consiste nel fatto che la sezione risulta, tutto sommato, un po' scarna e che comunque, essendo parte dei dinosauri totalmente inventati, perde un po' di interesse...

1

Gli avversari si studiano.

3

Ed ecco a voi il museo. L'unica sezione vagamente interessante del gioco.



2

PERIFERICHE



STEVEN SPIELBERG E MICHAEL CRICHTON ARTISTI O AFFARISTI?

Il giro di affari montato intorno al romanzo "Jurassic Park" scritto da Michael Crichton ben dieci anni fa ha un qualcosa di impressionante. Il primo film ha portato gloria e, soprattutto, un sacco di soldi all'autore americano (non che prima fosse sconosciuto, però...) che si è ritrovato addirittura a vendere i diritti per le riduzioni cinematografiche dei suoi libri successivi prima ancora di aver terminato di scriverli. Spielberg era sicuramente già famoso all'epoca del primo film, ma la spaventosa mole di affari generata dall'uscita della sua pellicola non gli deve avere certo dato fastidio. Tant'è che, cinque anni dopo, i due si sono riuniti per dare un seguito alla loro opera. I risultati, pur essendo qualitativamente inferiori (il primo capitolo era narrato in un ottimo libro e in un film forse non allo stato dell'arte ma comunque godibile; il secondo libro, scritto su commissione, era ancora ancora passabile, del film preferisco non parlarne) hanno portato ancora più soldi nelle casse dei produttori. Il risultato di tutto ciò qual è? Beh, Spielberg ormai funziona a coppie. Dirige contemporaneamente una porcata e un film serio (o che perlomeno vuole esserlo) tirando su soldi a carrette; Crichton vende libri su libri e firma sceneggiature a destra e a manca e l'anno prossimo dovremmo vedere al cinema (ma siamo sicuri di volerlo?) il terzo film della saga diretto da Joe Johnston (già regista di *Jumanji*, *Pagemaster*, *Rocketeer* e svariati episodi delle *Cronache del giovane Indiana Jones*).

Il gioco vero è proprio è il più classico dei picchiaduro tridimensionali. Ci si mena (a zannate e artigiate invece che a cazzotti e pedate, ma in soldoni la struttura sempre quella è...) su un piano comunque bidi-

mensionale con la possibilità di eseguire degli spostamenti in profondità tramite la pressione dei tasti dorsali di sinistra. Il sistema di controllo è un po' ostico e poco intuitivo oltre che affatto versatile. La quantità di combo realizzabili è veramente bassa e lo scontro si riduce nella maggior parte dei casi in una serie noiosa di artigiate menate completamente a caso nella speranza di vedere riempirsi la barra di energia che ci dona la possibilità di realizzare gli attacchi speciali con cui porre fine velocemente allo scontro. Data la scarsa intelligenza dei nemici la noia regna sovrana e la

possibilità di sfidare degli amici non è che migliori gran che la situazione. La possibilità di scoprire nuove arene e nuovi personaggi risulta quindi abbastanza inutile, visto che poi chi avrà la voglia di utilizzarli negli scontri in doppio quando sullo stesso scaffale, solo un po' più in là, riposa placida la confezione di Tekken 3?

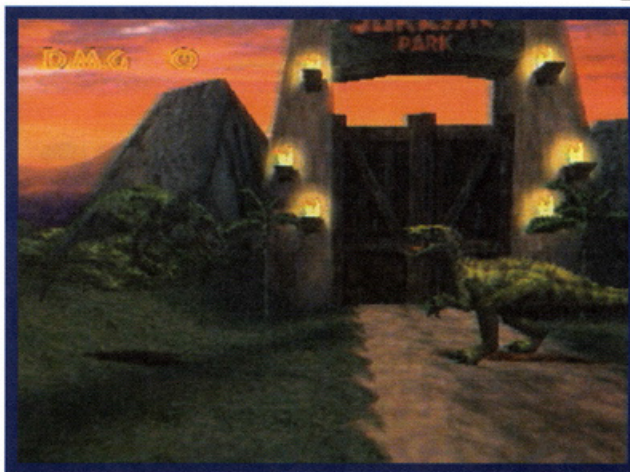
PSW Andrea Maderna

COMMENTO

Ho serie difficoltà a immaginare un buon motivo per consigliare l'acquisto di questo gioco.

Graficamente è poco più che scialbo, il sonoro è pressoché inesistente e, soprattutto, la giocabilità è quasi ammorbante. L'unico motivo di interesse consiste nell'accordarsi con l'avversario (umano) su una tregua in attesa dell'arrivo di qualche essere da masticare. Contendersi le piccole prede di passaggio è sicuramente la cosa più divertente del gioco.

voto **4**



4
E piantala di saltare!

5
Mmm... Sì, è chiaramente una carie il problema.

6
Notate l'agilità estrema di questi bestioni...

7
Spesso la telecamera deve compiere questi spostamenti per inquadrare i dinosauri che scattano lateralmente... Mmm... Cibo...

6

POSITIVE

Interessante la zona museo, ma fino a un certo punto.

NEGATIVE

Purtroppo quasi tutto, un'occasione persa.

perde con...

TEKKEN 3

Mi sembra anche abbastanza inutile sprecare caratteri su un paragone improponibile. Diciamo che *Warpath* si piazza molto in basso nella classifica dei picchiaduro per PlayStation.

NELL'ARENA

Tekken 3	9.5
Tobal 2	9
Tekken 2	9
Bloody Roar 2	7.5
Toshinden 2	4

Prodotto da
Electronic Arts
Sviluppato da
EA Sports
Versione
Europea
N° Giocatori
1-2
Genere
Guida Arcade
Distribuito
in Italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.900
Sito Internet
www.easports.com

RECENSIONI

Supercross 2000



Il motocross visto dall'enorme franchise americano EA Sports. Sento già urla di gioia, se non mi sbaglio. Argh, mi sbagliavo.

Accantonando eventuali e spontanee critiche sulla qualità media della produzione EA (vedi *Fifa 2000*), la suddetta softco ha fatto della quantità ed eterogeneità una filosofia di marketing, amalgamando e collocando, grazie a scelte commerciali azzeccate, prodotti marchiati Electronic Arts in quasi ogni ambito videoludico.

Resta il fatto che, acutamente, la EA Sports ha saputo ritagliarsi una non piccola fetta di mercato, accaparrandosi interi stock di licenze sportive ufficiali e plasmandone più o meno riusciti e discussi videogiochi. La gamma di discipline appannaggio del colosso americano si è moltiplicata come brufoli adolescenziali, senza sosta alcuna, per sbarcare, nello specifico caso, al motocross poligonale.

Del resto, chi meglio di un americano tutto birra e popcorn, come gli sviluppatori in questione, potrebbe partecipare alla realizzazione di un fenomeno da baraccone a stelle e strisce qual è il Supercross? L'introduzione, ganassa quanto basta e come sempre adrenalinica, in rigorosa linea con lo sport qui rappresentato, mostra sequenze animate tratte dal campionato americano svoltosi la scorsa stagione, alternando sonorità tra il funky e il rock a boccacce di pluridecorati campioni d'oltreoceano. L'immediato accesso al menu principale ci consentirà di selezionare il tipo di modalità di gioco e configurare controller, sonoro e livello di difficoltà.

La scelta delle modalità spazia dalla gara veloce alla gara singola, dal freestyle

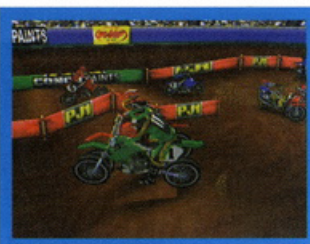


alla pratica per prendere confidenza con il nuovo mondo sabbioso che ci attende, per concludere con il canonico campionato, il quale comprende le sedici gare della stagione. Sbrigate le procedure iniziali, si passerà a selezionare tracciato (a meno che non abbiate scelto di intraprendere da subito il campionato) e pilota. La scelta del pilota, puramente soggettiva, annovera tutti i più blasonati campioni realmente esistenti e inoltre dà la possibilità di "editare" il proprio personaggio, con numero di gara personalizzato. La configurazione della moto, lungi dall'essere amletica o fondamentale ai fini pratici, dà la possibilità di ritoccare quattro fattori essenziali: cilindrata (tra 250 e 400), tenuta delle gomme (tra duro e fango), cambio, impostabile su accelerazione

1
La partenza è sempre un momento delicato. L'arena è ben realizzata.

2
I dossi in sequenza sono davvero difficili da superare.

3
All'uscita dei tornanti bisogna accelerare con cautela.



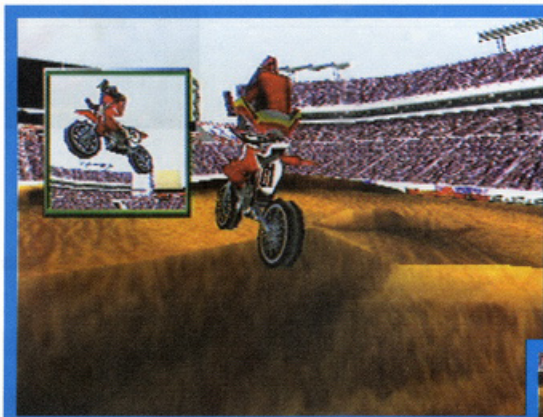
PERIFERICHE



2

PSW
40

3



4

4 Interessante la finestra in alto sullo schermo che evidenzia stunt speciali.

5

5 Diverse inquadrature sono disponibili.

6

6 La scia di terriccio che le moto lasciano dietro sembra discreta.

7

7 Scattare al via e prendere il comando della corsa è buona regola.

8

8 Nei salti potrete decidere l'angolazione della moto longitudinalmente con le frecce direzionali.



7

5



6

prensioni nella guida e immergendo ciascuna competizione in un che di aleatorio, in grado di gettare nel baratro, sul più bello, una gara dominata sin dall'inizio. Le routine comportamentali delle motociclette distano ben di molto da ciò che è la realtà, rendendo al giocatore reali sensazioni sono nell'implementazione dei salti, discretamente realizzati. Capiterà a volte di effettuare voli improponibili e atterrare nella più estrema facilità, o addirittura di piombare sul casco di un avversario e riuscirne entrambe indenni.

Gli stunt performabili sono diciassette, ottenibili con la semplice pressione del cerchietto, unita alla direzione delle frecce. Risultano ahimè piuttosto inutili in competizioni di campionato, a causa dell'alto rischio di cadute che comportano, ma indispensabili nella modalità freestyle. Un fattore a cui porre mente, nella glassa arcade che ricopre *Supercross 2000*, è la traiettoria impostata: tenere una precisa linea di curva è qui fondamentale, a pena di rimanere al centro del tornantino, accelerando come

folli e scavando con le gomme, alquanto inutilmente, nella terra. Il motore grafico fa onestamente il suo lavoro, non mostrandosi mai indeciso sul da farsi e non mostrando cedimenti occasionali alcuni. Il frame

rate è nella norma e solo alcune texture ballerine, tremando qua e là, danno una sensazione di precarietà grafica, che non trova riscontri oggettivi in fin della fiera. Unico e sostanzioso appunto alla longevità, minata da una monotonia cronica negli eventi, non rinvigorita nemmeno dalla variante freestyle, troppo piccola e priva di mezzi per far fronte a un prodotto breve, sottile e scarsamente longevo. È presente inoltre un approssimativo e monotono commento in inglese, tra il comico e il fastidioso, che collabora al vano tentativo di rendere massiccio e importante un titolo che nasce con delle lacune genetiche, da non sottovalutare.

PSW Lorenzo Antonelli

COMMENTO

Ennesimo semi-flop della Electronic Arts, che in fatto di quantità di videogiochi prodotti non lascia a desiderare, ma sul piano della qualità mostra acciacchi e garze curative. Ben lontani dal quasi-capolavoro di *NHL 2000*, a *Supercross 2000* non è sufficiente fregiarsi di una licenza ufficiale per imporsi in un mercato avidamente concorrenziale quale quello dei videogiochi. La longevità è largamente al di sotto della produzione media e componenti frustranti quali il sistema di controllo concorrono a una valutazione non soddisfacente.



8

POSITIVE

Licenza ufficiale
Sonoro strepitoso
Vasta gamma di piloti e moto

NEGATIVE

Sistema di controllo impreciso
Scarsa longevità
Al dei piloti avversari ridicola

perde con...

WIP3OUT

L'impeccabilità tecnica del titolo *Psygnosis* non è minimamente paragonabile all'approssimazione che mostra *Supercross 2000* e in fatto di realizzazione tecnica e in fatto di longevità. Manca, in fin dei conti, quell'appeal totale che solo la serie *Wipeout* sa donare.

NELL'ARENA

Wip3out	9
Sled Storm	9
V-Rally2	9
No Fear Downhill	
Mountainbiking	8
Motoracer 2	7

voto **6.5**

Prodotto da
Squaresoft
Sviluppato da
Interno
Versione
Europea
N° Giocatori
1
Genere
Gioco di ruolo
Distribuito
in Italia da
Sony.
Prezzo
L. 109.900
Sito Internet
www.playstation-europe.com



RECENSIONI

Saga Frontier 2



La Squaresoft è la casa che più di tutte è protagonista della scena GDR su PlayStation. A distanza di qualche mese dall'uscita della versione PAL dell'ultimo episodio della serie di Final Fantasy, ecco che arriva sugli scaffali italiani il secondo episodio della serie di SaGa Frontier...

...ad onor del vero, il suo predecessore non si era distinto certo per immensa bellezza o per chissà che qualità: era piuttosto modesto come GDR, ma con immense potenzialità.

Questo secondo capitolo, vede espresse queste potenzialità grazie a un ottimo lavoro svolto dal team Squaresoft.

La storia prende piede da un esilio forzato che voi (Gustav) subirete con vostra madre nella più classica delle ingiustizie da vendicare. In ogni caso, il vostro compito non si esaurisce nel controllare Gustav ma si

interagisce con molti più personaggi e non solo come normalmente potrete aspettarvi (il minimo è un party con più persone in un GDR...) ma passando di ruolo in modo perentorio. Comunque sia la trama si sviluppa con il proseguo del gioco e si rivela piuttosto interessante a mano a mano che si dipana.

Da un punto di vista tecnico il gioco si presenta sotto una veste davvero ottima: la grafica è davvero sfarzosa con sfondi realizzati a mano e con personaggi discreti che ben si adattano al capolavoro visivo alle loro spalle.

Tutto è in 2D al contrario di quanto si andava affermando con le ultime tendenze e, se devo essere sincero, visto quanto successo con *Final Fantasy 8* mi trovo d'accordissimo con questa scelta... Il sonoro svolge egregiamente il suo compito anche se, confrontato con la splendida grafica, appare per lo meno sottotono, ma nel complesso non è da buttar via. Sembra che uno dei punti deboli dei GDR Square sia proprio il sonoro, eccezion fatta per il solo *Xenogears*; speriamo solo che per il futuro qualcosa possa muoversi...(trad: assumete dei musicisti seri!). Ritornando per un momento sulla grafica, che è davvero una delle protagoniste di questo gioco, non si può

1
La grafica di Saga Frontier 2 è caratterizzata da tinte pastello, uno stile un po' atipico, ma molto bello.

2
La classica schermata che riepiloga le caratteristiche dei personaggi.

3
Tante felicitazioni per il nuovo arrivato.

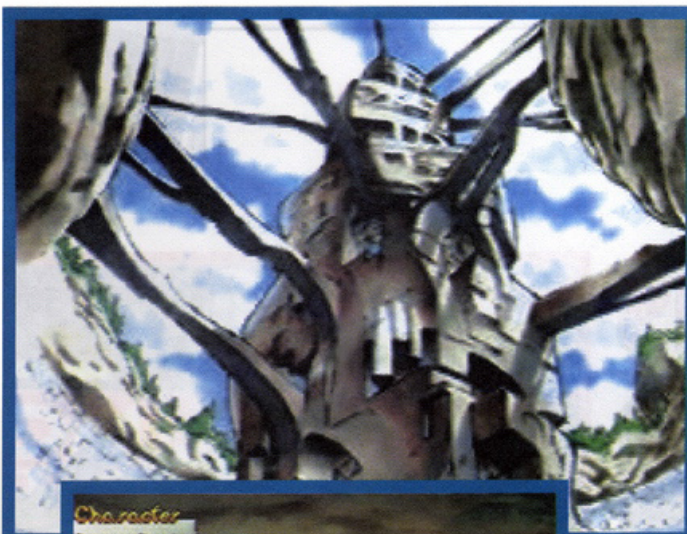


PERIFERICHE



2

3



4

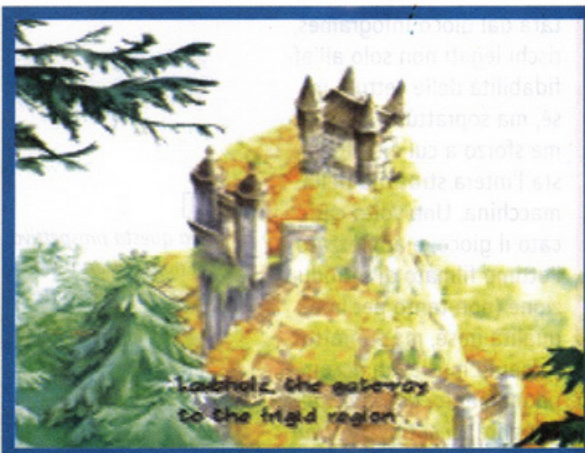


5

4
Una scena di intermezzo dal carattere molto epico.

5
Ci apprestiamo alla battaglia.

6
Il gioco è pieno di luoghi ameni come questo.



6

tempo e che rende piena giustizia ai nostri occhi. Il lavoro è davvero mirabile e ancora più degno di nota è l'adattamento che tale tipo di grafica ha con la storia, con la struttura, con l'insieme stesso di *SaGa Frontier 2*; molto probabilmente se fosse stato realizzato tutto in 3D non avrebbe avuto lo

stesso, splendido effetto e "adattamento" che con questa "visualizzazione" ha; ovviamente nemmeno si pone il paragone col primo mediocre episodio. Tutto è all'ennesima potenza qui e si vede!

La giocabilità è un altro punto forte del gioco. Innanzi tutto dimenticatevi i combattimenti casuali: qui si è tornati ai tempi di *Chrono Trigger*, se avrete contatto fisico con un nemico, che pertanto è visibile ai vostri occhi, allora dovrete combatterci, altrimenti nulla. Verissimo il fatto che alcune volte gli scontri sono obbligatori, che a volte i nemici sono quasi "inevitabili" ma se siete abili nello schivare gli zombi di *Resident Evil*, qui non avrete alcuna difficoltà... più o meno s'intende! Personalmente trovo molto buona l'idea di ritornare ad un sistema di combattimenti simile, niente più "faccio 1cm e mi attaccano 26 volte", ma a questo punto, è tutta questione di gusti!

Il combattimento in sé è diviso nelle classiche "Group battle", le consuete battaglie fra il party ed il nemico o i nemici che vi si pareranno davanti e l'originale "Duel Battle" che in pratica consiste nello scegliere un

solo membro del gruppo e farlo combattere contro un nemico, ovvero un vero e proprio duello appunto! Simpatico e soprattutto originale come metodo di combattimento non c'è che dire. Il gioco comunque non risulta affatto pesante e invoglia il giocatore a esplorare, aumentando in tal modo la longevità del prodotto (anche se ad onor del vero non è lunghissimo il gioco in sé) e la storia fa il resto. Bisogna ammettere che stavolta la Squaresoft ha portato a termine un lavoro pieno di qualità positive e con difetti piuttosto trascurabili come ad esempio la stessa struttura di gioco che può apparire antiquata, ma lo stesso *FF8* non lo è? *SaGa Frontier 2* è un ottimo gioco che, almeno per il sottoscritto, ha fatto risalire parecchio le quotazioni Square. Purtroppo la versione PAL del gioco non ha avuto lo stesso trattamento di *FF8*, ovvero niente localizzazione completa con tanto di traduzione, niente di tutto questo, solo la versione americana a 50hz in pratica ma in ogni caso questo non mina un prodotto che risulta ottimo.

PSW **Piromaria Mendolicchio**

COMMENTO

Come avrete capito dalla recensione, *SaGa Frontier 2* è piaciuto davvero tanto, perché riesce a rappresentare al contempo un passo indietro ed uno avanti nelle produzioni Squaresoft. Indietro perché mi ha riportato al tempo, per me magico, di *Chrono Trigger*, con la sua struttura dei combattimenti che tanto mi ricorda il suddetto capolavoro; avanti perché la realizzazione è di prim'ordine e molto meno incerta rispetto a *FF8*. Si potrebbe obiettare che un titolo 2D non è difficilmente realizzabile quanto uno in 3D... è vero in parte, perché anche per i bidimensionali ci vuole immensa bravura e qui c'è. Compratelo ad occhi chiusi!

POSITIVE

Ottima grafica
Ottima giocabilità
Buona storia

NEGATIVE

Sistema di gioco vecchio
Non lunghissimo
Non è in italiano

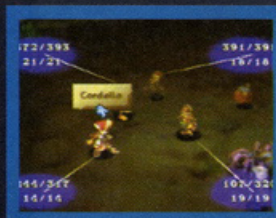
perde con...

FINAL FANTASY 7

Ancora nulla, non riusciamo a sorpassare il capolavoro assoluto della Squaresoft, forse con *Chrono Cross*, ma chissà. Troppo avanti l'epopea di Cloud e compagni, che ancora vince su molte cose, come la storia stupenda e la giocabilità maestosa. Graficamente il confronto non può esistere essendo tipi diversi, ma *FF7* è ancora troppo avanti come gioco in toto. La Square non riesce a superare se stessa!!

NELL'ARENA

Final Fantasy VII	9
Lunar: SSS	9
Xenogears	8.5
Final Fantasy VIII	7



7

voto **8.5**

Prodotto da
Infogrames
Sviluppato da
Eutechnyx
Versione
PAL
N° Giocatori
2
Genere
Guida simulazione
Distribuito
in Italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.000
Sito Internet
www.infogrames.com

RECENSIONI

La 24 ore di Le Mans

Ecco arrivare l'ultimo concorrente nella competizione per il "primo posto" tra i simulatori di guida. Riuscirà la Infogrames a imporsi nel settore GT così come ha fatto in quello dei rally?

V-Rally 2 è stato uno dei giochi estivo/autunnali più amati dall'utenza PlayStation, grazie alla sua ottima realizzazione e alla profondità di gioco offerta, che annoverava anche un ottimo editor di tracciati. Vinta la prima battaglia del settore (anche se l'ottimo Colin MC Rae è tutt'altro che sconfitto...), la Infogrames getta il secondo "quanto di sfida" a quello che è l'assoluto dominatore dei giochi di guida, ovvero Gran Turismo e relativo seguito.

UNA MARATONA SU QUATTRO RUOTE

La competizione che dà il

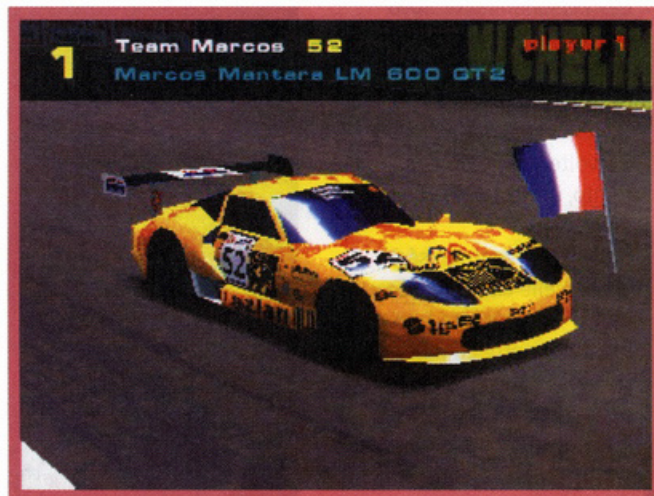
titolo al gioco è una delle specialità più massacranti del circuito automobilistico mondiale, con auto costrette a un'usura prolungata attraverso lunghissimi periodi di tempo. La gara stessa è una vera e propria prova di forza per i piloti, che si trovano a competere sia con la propria resistenza fisica sia con le innumerevoli difficoltà di una guida prolungata all'estremo. Le categorie di auto che si danno battaglia ogni anno a Le Mans sono tre: GT1, GT2 e Prototipi.

Le vetture appartenenti alle prime due categorie sono, fondamentalmente, auto di

serie "adattate" ai circuiti Gran Turismo e non è cosa rara, in questi due settori, vedere modelli prodotti in serie come le famosissime Dodge Viper o le Mercedes CLK. Queste ultime hanno portato alla ribalta della cronaca la gara di Le Mans per un incidente (per fortuna senza conseguenze gravi) capitato durante l'ultima edizione del 1999: in pratica una delle due auto del team Mercedes ha improvvisamente spiccato il volo nel bel mezzo della gara, schiantandosi al suolo dopo aver piroettato per diversi metri! Questo è solo un esempio dei rischi che comporta una competizione come quella rappresentata dal gioco Infogrames, rischi legati non solo all'affidabilità delle vetture in sé, ma soprattutto all'enorme sforzo a cui è sottoposta l'intera struttura della macchina. Una volta caricato il gioco, e apprezzato l'ottimo filmato di introduzione (non tanto per la qualità in sé, ma soprattutto per la musica di accompagnamento, davvero trascinate) ci si trova di fron-



1



2

PERIFERICHE



1
Da questa prospettiva si nota l'ottima ricostruzione delle auto

2
La presentazione dei concorrenti è un piccolo tocco di classe



3

te a diverse possibilità di scelta, che vanno dalla classica modalità campionato alle sfide con gli amici attraverso il multiplayer. L'opzione di gara arcade non è, per una volta, una semplice versione ridotta del gioco e include diverse modalità che permettono, una volta completate, di sbloccare le autovetture "nascoste" dagli sviluppatori. Si tratta, comunque, di un tipo di competizione in cui l'accento è posto sulla lotta serrata con gli altri concorrenti e in cui vengono perdonate diverse scorrettezze quali "spinte" alle altre auto o tagli nelle traiettorie delle curve. In ogni caso, l'aspetto principale de *La 24 Ore di Le Mans* resta il campionato, che va disputato scegliendo una scuderia con cui iniziare la propria carriera e gareggiando sui sei circuiti ufficiali riprodotti nel gioco. Per i principianti, o chiunque

3

I maxi-schermi animati sono uno dei tanti particolari riprodotti a lato dei circuiti

4

Una fase di gara particolarmente combattuta

5

Al massimo livello di difficoltà, finire fuori pista è fin troppo semplice.



4

non sia troppo avvezzo alla guida simulativa, sono disponibili diversi aiuti da attivare manualmente, come l'aiuto alla frenata, il controllo della trazione e il cambio automatico. Inoltre, i due livelli di difficoltà (principiante e professionista) influenzano non solo la "cattiveria" dei piloti computerizzati, ma anche la gestione della nostra auto. Giocando al massimo livello di difficoltà vengono introdotti i danni alla vettura e l'usura alle parti meccaniche, aspetti che ricoprono un ruolo chiave nelle nostre performance di guida e che necessitano di una maggiore attenzione da parte di tutti gli improvvisati piloti. Tra i diversi controlli a disposizione c'è da segnalare il limitatore dei giri del motore, che permette di influenzare direttamente la resa su strada dell'auto alzandone o abbassandone la potenza. Attenzione però a non fondere...

MEGLIO LE MANS O IL MUGELLO?

Una volta scesi in pista, la prima cosa che salta all'occhio è l'ottima ricostruzione delle auto, che vengono presentate al giocatore con una mini-panoramica di sicuro impatto. Naturalmente, sono presenti tutti i "classici" effetti speciali di contorno, quali l'environmental mapping (i riflessi delle carrozzerie) e il lens flare. Quest'ultimo, pur riprodotto in modo un po' troppo schematico, ha nel gioco Infogrames una certa ragione di esistere, dato che "acceca" realmente il giocatore con la sua presenza. Il modello di guida delle auto è un ibrido tra la rigidità simulativa dei giochi Polys e le esperienze arca-

de offerte dalla serie *Ridge Racer*, da *Motorhead* e da altri titoli più "leggeri". Questa impostazione permette (soprattutto usando le due leve analogiche del Dual Shock) di prendere sin da subito il controllo del gioco, ma toglie indubbiamente parte della profondità all'esperienza di guida. Solo discreto il sonoro, che annovera degli effetti speciali ben realizzati ma alcune delle musiche peggiori mai sentite in un gioco di guida, nonché un commento (in italiano) assolutamente ridicolo. Il motore grafico svolge il suo lavoro in modo dignitoso, offrendo una buona distanza di disegno e discreti effetti di luce, anche se è un po' troppo incline a perdere fotogrammi nelle situazioni più affollate, ovvero quando sullo schermo sono presenti più di due-tre auto contemporaneamente. Da dimenticare la modalità a due giocatori, compromessa dal solo utilizzo della visuale interna e da una scattosità troppo pronunciata.

PSW Alessandro Martini

COMMENTO

Per tutti gli appassionati del genere automobilistico, *La 24 Ore di Le Mans* rappresenta sicuramente un buon prodotto, ed è in quest'ottica che va giudicato: come un degno esponente del genere. I molti pregi nella realizzazione, a partire dalle vetture ottimamente riprodotte fino ad arrivare alla competitività degli avversari, superano le piccole pecche grafico-sonore presenti, quali la fluidità non eccelsa e delle musiche un po' povere. Naturalmente, il paragone con le produzioni Poliphony è da evitare, soprattutto per la maggiore completezza che contraddistingue la "saga" di Gran Turismo. In ogni caso, se i due classici made in Polys non vi soddisfano più (improbabile) *Le Mans* può essere una buona alternativa...



5

POSITIVE

Auto ben riprodotte
Molte modalità di gioco
Avversari competitivi

NEGATIVE

Motore grafico incerto
Sonoro mediocre

perde con...

GRAN TURISMO 2

La profondità di gioco offerta da *Le Mans* permette al titolo di dire la sua nell'affollato settore dei giochi di guida, ma non basta a renderlo un "degnò avversario" per *GT2*, che risulta indubbiamente più curato sotto praticamente tutti i punti di vista.

NELL'ARENA

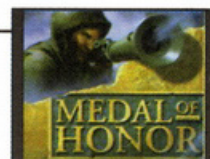
Gran Turismo 2	9.5
Gran Turismo	9
Ridge Racer 4	9
Rollcage	8.5
Toca 2	8

voto **7.5**

Prodotto da
Electronic Arts
Sviluppato da
DreamWorks
Interactive
Versione
Europea
N° Giocatori
1-2
Genere
Sparatutto 3D
Distribuito
in Italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.900
Sito Internet
www.cto.it

RECENSIONI

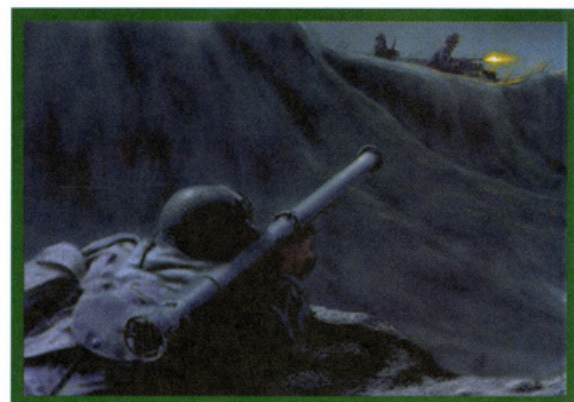
Medal of Honor



Avete sempre invidiato gli amici che sfidano il proprio PC con innumerevoli e fantastici sparatutto 3D in prima persona? Comprate Medal of Honor e chiamateli a raccolta: questa volta saranno loro a invidiarvi...

Il genere degli sparatutto 3D non ha mai saputo esprimersi in modo brillante (con le dovute eccezioni) in ambito PlayStation, specialmente nella variante "in prima persona" che, particolarmente di questi tempi, domina il mercato dei videogiochi per PC. Le cause di questa lacuna sono da ricercarsi in più ambiti. Sotto l'aspetto tecnologico, la mitica scatola grigia, pur essendo capace di muovere un buon numero di poligoni, stenta a mantenere il ritmo richiesto da un buon shooter che, per antonomasia, richiede dettaglio, effetti speciali e un alto frame rate, per dare vita a quella frenesia

di fuoco e azione che deve prodursi sullo schermo. Sotto l'aspetto dei controlli, almeno fino all'era pre gamepad analogici, era un'impresa ottenere un puntamento preciso con le sole frecce direzionali unite a qualche pulsante e ancor oggi nulla raggiunge l'immediatezza e la sensibilità dell'interazione mouse+tastiera, standard inossidabile su Personal Computer per questo tipo di giochi. Infine, permane tuttora un certo freno "culturale" che porta le software house a preferire lo sviluppo di un FPS (First Person Shooter) sulla piattaforma dove già questo genere spadroneggia, piuttosto



sto che avventurarsi nell'impresa sulla pur diffusissima piattaforma di casa Sony. In generale un'inversione di tendenza si avrà probabilmente con l'imminente avvento della PlayStation 2, dotata di un controller analogico ancor più raffinato e soprattutto di una potenza di calcolo computazionale e poligonale da far impallidire gli attuali PC più performanti. Aspettando il futuro e guardando al presente, qualcuno ha pensato che i tempi fossero già maturi per puntare tutto sulla cara "vecchia" PlayStation, e ha preso la decisione di sviluppare un fantastico (diciamolo subito) sparatutto 3D solo

per la console Sony, un titolo che farà invidia a chi non ha ancora affiancato ai piaceri del



PERIFERICHE





gioco su PC quelli del divertimento con i CD neri: il nome di questa software house "coraggiosa" è DreamWorks Interactive e il titolo in questione è *Medal of Honor*, nuovo punto di riferimento del panorama shooter 3D, secondo PlayStation World.

6 GIUGNO 1944

Il D-Day, giorno dello sbarco Alleato in Normandia, è una delle date più significative, negli anni della Seconda guerra mondiale: oltre ad aver segnato un punto di svolta nella storia del Vecchio Continente (una cosa da nulla...), ha ispirato numerosissime pellicole per il grande schermo ed è la data che segna l'inizio delle missioni anche in *Medal of Honor*. Il giocatore veste i panni del tenente Patterson, neorecluta dell'OSS (Office of Strategic Services), l'agenzia statunitense di spionaggio e per le mis-

sioni d'élite ai tempi della Seconda guerra mondiale. Missione? Supportare le forze Alleate che hanno appena cominciato l'invasione in massa dell'Europa, con operazioni di infiltrazione nelle file naziste, sabotaggio, spionaggio, recupero di documenti vitali per il "felice" proseguimento del conflitto ecc. Il menu di gioco si presenta totalmente "fuso" all'interno della riproduzione tridimensionale dell'ufficio di pianificazione strategica dell'OSS, pienamente animato, con ufficiali che entrano ed escono dalla stanza o scrutano la mappa militare, telefoni che squillano... Nel mentre, il giocatore può spostarsi gamepad alla mano, fra le classiche opzioni di gioco che vanno dal setup dei controller, alla scelta del gioco in single o multiplayer, alla possibilità di vedere le medaglie e le decorazioni guadagnate fino a quel

momento.

Entrando nel cuore del gioco, ossia nella modalità single player, la vicenda si dipana missione dopo missione, ciascuna preceduta da un briefing testuale o a volte da filmati che integrano scene inerenti la situazione di gioco con immagini originali della Seconda guerra mondiale, presentate magistralmente sia sotto il profilo della qualità che della fluidità. Memorizzati gli obiettivi della missione corrente (richiamabili successivamente in ogni momento con la pressione del tasto Start) è tempo di passare all'azione.

UNO SPARATUTTO MODERNO

Il primo impatto con l'azione di gioco è subito convincente: il sistema d'interazione col gioco sfrutta al meglio le potenzialità dei gamepad analogici e con l'uso delle due manopole consente di controllare lo spostamento del giocatore e di gestire bene il guardarsi attorno; un tasto per saltare, uno la selezione delle armi, uno per fare fuoco, uno per attivare il mirino e due dei pulsanti "L & R" per il movimento laterale, sono tutto il necessario per padroneggiare in pochi istanti quanto avviene sullo schermo, che come in ogni sparatutto 3D in prima persona, viene proposto secondo il punto di vista degli occhi del protagonista (in tal modo, del suo corpo, si scorge solo la

IL MULTI-PLAYER

Il multiplayer di *Medal of Honor* si presenta in maniera del tutto classica come una modalità deathmatch uno contro uno. Prima di gettarsi nel duello mortale i due giocatori possono scegliere l'aspetto con cui compariranno nel gioco, il set di armi disponibili nel livello, e l'ambientazione della mappa. L'azione di gioco in multiplayer, si dimostra tutto sommato divertente, specialmente se si sceglie il set di armi comprendente il fucile da cecchino, che permette di portare a termine, agguati molto efficaci. Va però detto che la varietà di gioco è, in questo, ambito un gradino sotto a *Quake II*, che supporta fino a quattro giocatori e permette sfide più articolate grazie alle modalità in Team e al Capture The Flag.



QUAKE II

Inevitabile il confronto con il precedente Oscar di PSW, da cui *Medal of Honor* esce vincitore. Rispetto al capolavoro dell'Activision, il titolo targato DreamWorks Interactive domina in quanto a profondità, grazie a una varietà di situazioni di gioco che si discostano decisamente dal solito cliché dello "spara a tutto quanto si muove sullo schermo". I due anni di distanza che separano i concept di *Quake II* e *Medal of Honor* sono evidenti: la dinamicità della colonna sonora, l'interazione realistica dei proiettili con i corpi degli avversari, la sensazione di coinvolgimento, portano il secondo leggermente sopra a *Quake II*, che comunque rimane un gradissimo gioco, sicuramente insuperato sul versante multigiocatore. Il consiglio di PSW, se siete amanti del genere è di acquistarli entrambi e di tenerveli stretti!

mano che impugna l'arma). Gli ambienti sono riprodotti con una grafica tridimensionale piuttosto dettagliata, che si muove fluidamente e che colpisce fin dalla prima missione per la possibilità di visitare non soltanto corridoi, cunicoli, stanze, ma anche vaste zone all'aperto in cui si passa con naturalezza e realismo attraverso campi, strade, ponti, villaggi, tutti perfettamente caratterizzati secondo lo stile architettonico europeo del 1944. In pratica se nel briefing è promessa una missione che si svolge in un certo tipo di ambiente, c'è da aspettarsi che questo sarà riprodotto al meglio, ovviamente entro i limiti tecnici di una Psx, ma bisogna sottolineare che quanto già c'è in *Medal of Honor* a livello di dettaglio poligonale, è molto più di quanto ci si potrebbe aspettare.

Non è solo la grafica a rende-

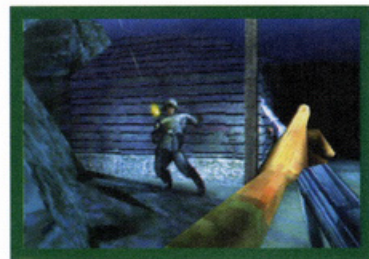
re grande questo titolo: il comparto sonoro, riveste in questo gioco un'importanza fondamentale, sia nel ricreare al meglio l'atmosfera del contesto, sia per quanto riguarda le tattiche e lo stile di gioco. Spieghiamo... Certi livelli all'aperto nei boschi, per gli occhi già molto convincenti, assurgono a magnificenza quando l'udito percepisce il rumore del vento che passa fra le fronde degli alberi, o il cinguettio degli uccelli o il cantar dei grilli, mentre magari sullo sfondo rimbomba il suono dei cannoni e delle granate, a rammentare che oltre certi luoghi ameni c'è una dura guerra che si combatte. Le musiche poi, sono di altissimo livello: evocative, incalzanti, coinvolgenti, variano dinamicamente secondo lo svolgimento dell'azione, con un susseguirsi di crescendo, quando il pericolo si fa prossimo.

D'altro canto, si accennava, il suono riveste un ruolo di primo piano nell'approccio alle missioni: la scelta fra gettare una granata nella mischia o affrontare il nemico con la pistola silenziata, non è affatto indifferente; suoni fragorosi mettono in allarme i nemici vicini, magari fuori dall'attuale campo visivo e che invece sarebbe meglio affrontare sempre nel modo più silenzioso possibile. Il rapporto interattivo con il suono è uno degli elementi qualificanti, che contribuisce a collocare *Medal of Honor* fra gli sparatutto al passo con i tempi. Un altro elemento interessante in tal senso, è l'approccio in stile "sneak" richiesto per passare alcune missioni: questa caratteristica già vista in giochi di altri generi come *Metal Gear Solid*, dà spessore a uno spa-

ratutto 3D, tipo di gioco in cui, per antonomasia, si dovrebbe sparare a tutto quanto si muove.

Fortunatamente il game design moderno di shooter 3D, tende a contaminare l'idea classica, con elementi tratti da altri tipi di gioco, il tutto a beneficio della varietà, delle sensazioni, del realismo: in un titolo come *Medal of Honor*, in cui s'impersona un agente segreto militare, tutto ciò contribuisce a rendere ancor più intrigante l'azione di gioco.

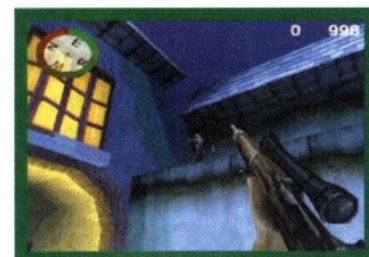
Guardando agli elementi più classici da sparatutto presenti nel titolo targato DreamWorks Interactive, oltre all'esplorazione dei livelli, all'interazione con alcuni oggetti (al di là dei soliti pulsanti, leve, porte, spiccano bombe da innescare, allarmi da far tacere, mitragliatrici tedesche a postazione fissa ecc.) sarà necessario mandare all'altro mondo un gran numero di soldati della Wehrmacht, di ufficiali nazisti, di insidiosi figurini delle SS, tutti ben caratterizzati nell'aspetto e nella parlata (che sarà apprezzata solo da chi mastica un po' di



1



2



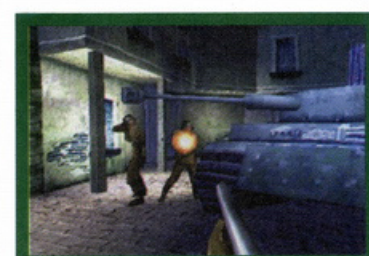
3



4



5



6

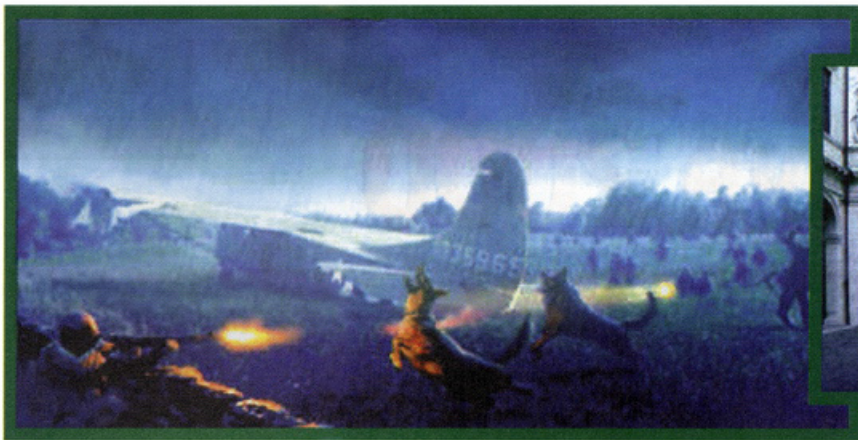
UN CONSULENTE D'ECCEZIONE



Non bisogna dimenticare che fra i fondatori di DreamWorks Interactive c'è un certo Steven Spielberg, regista (pluripermiato agli Oscar) di "Saving Private Ryan" (in Italia "Salvate il Soldato Ryan"). Le cronache narrano che proprio la pellicola cinematografica sia stata il propulsore primo per la produzione di *Medal of Honor* che è ambientato negli stessi luoghi e negli stessi

giorni della vicenda per il grande schermo. Si narra anche che film e gioco dovessero essere ancor più legati (stesso nome), ma evidenti motivi di opportunità (almeno per chi ha visto il film e seguito il dibattito spesso acceso che n'è seguito) è stata scelta una strada differente. I due progetti, invece, hanno pienamente condiviso le consulenze del Capitano Dale Dye, che ha supportato Spielberg, nel ricreare al meglio l'atmosfera e l'azione di guerra viste in *Salvate il Soldato Ryan*, e ha aiutato gli sviluppatori di DreamWorks Interactive a impregnare *Medal of Honor* di quei dettagli e di quella caratterizzazione, che lo rendono il grande gioco che oggi è.

Il Capitano Dale Dye è veramente un consulente d'eccezione, e ben conosce cosa sia la guerra: arruolatosi nel corpo dei Marine, ha servito l'esercito degli Stati Uniti in Vietnam sia nel 1965, sia dal 1967 al 1970 e più recentemente nell'82 in Libano, nella forza multinazionale di Pace. Appesa l'uniforme al chiodo è stato capo redattore del magazine *Soldier of Fortune* (rivista che ha dato il proprio marchio a un gioco per PC di prossima uscita, per alcuni aspetti simile a *Medal of Honor*) e ha cominciato al carriera di consulente cinematografico con "Platoon" di Oliver Stone. Nel suo "book" oltre alla prestigiosa collaborazione con Spielberg, vanta consulenze per film del calibro di "La sottile linea rossa", "Nato il 4 luglio", "JFK", "Mission: Impossible", "Starship Troopers".



1 Il soldato colpito a morte, continua a sparare all'impazzata stringendo spasmodicamente il suo mitragliatore.

2 L'effetto d'illuminazione dinamica è limitato alle sole esplosioni.

3 Il fucile da cecchino utilizzato senza prendere la mira nell'apposito canocchiale.

4 Anche le texture degli interni sono molto ben scelte e realizzate.

5 Nel sottomarino: atmosfera claustrofobica alle stelle!

6 Nella prima missione ci si troverà faccia a faccia con un possente carro armato: fortunatamente è innocuo.

tedesco). Farsi strada fra le truppe nemiche non sarà sempre impresa facile: un approccio tattico, al posto di uno "alla garibaldina" sarà il benvenuto. I nemici dimostrano un buon grado di intelligenza artificiale e quando vengono attaccati, a volte fuggono per cercare rinforzi o per far scattare qualche allarme, oppure si accucciano per essere meno soggetti al nostro fuoco. In proposito l'arsenale a disposizione del tenente Patterson è piuttosto vasto e vario: comprende esclusivamente armi militari americane o tedesche: pistola con o senza silenziatore, alle granate "ad ananas" o "con manico", fino al potente Panzerfaust o all'infallibile fucile da cecchino. Molto realistica l'interazione dei proiettili con il corpo dei nemici, implementata quasi al livello di *Soldier of Fortune*, sparattutto 3D per PC di prossima uscita, dotato, in assolu-

to, della migliore interazione fra proiettili e corpi: a *Medal of Honor* manca di *Soldier of Fortune* il livello spaventoso di "gore", ma per il resto abbondano chicche quali i colpi che senza uccidere fanno volare via gli elmetti o i colpi in testa che uccidono all'istante, o i colpi agli arti che, realisticamente, feriscono, azzoppano, ma non uccidono immediatamente l'avversario.

Come ogni prodotto dell'ingegno umano, *Medal of Honor* non è però privo di difetti: graficamente si può rilevare una gestione dell'illuminazione dinamica solo parziale: facendo fuoco con un mitragliatore, al buio, l'ambiente dovrebbe illuminarsi per la combustione delle polveri da sparo fuoriuscenti dalla bocca di fuoco dell'arma; così non è e l'effetto è implementato solo per i proiettili deflagranti come le granate.

Difetto più marcato, a livello

di gameplay, sta nel fatto che, se si trova l'ultimo obiettivo (solitamente l'uscita del livello) prima di tutti gli altri, previsti dalla missione, questa effettivamente termina, ma in modo negativo: se concettualmente ciò è giusto, effettivamente è una scoccatura, poiché può capitare d'imbattersi "incidentalmente" nell'obiettivo finale della missione.

In conclusione *Medal of Honor* è un gioco di cui caldegiamo l'acquisto: imperdibile per chi cerca un ottimo sparattutto per Psx è un buon motivo per acquistare una PlayStation, per i fan PC-isti degli shoot'em up 3D in prima persona, visto che il gioco non sarà convertito per altre piattaforme diverse dall'amata scatoletta grigia.

PSW Matteo Camisasca

COMMENTO

Medal of Honor è davvero un fantastico sparattutto 3D! È capace di travalicare i limiti tecnici della PlayStation e di regalare a tutti quei giocatori che possiedono solo la console Sony, la

possibilità di sperimentare il piacere di uno sparattutto 3D degno del meglio delle attuali produzioni per PC. Volendo trovare il proverbiale pelo nell'uovo, si possono evidenziare i piccoli difetti espressi al termine della recensione o la modalità multiplayer, priva dell'immenso spessore che domina il gioco singolo. È e sarà un classico secondo PlayStation World ed è il nuovo Oscar PSW della sua categoria.



POSITIVE

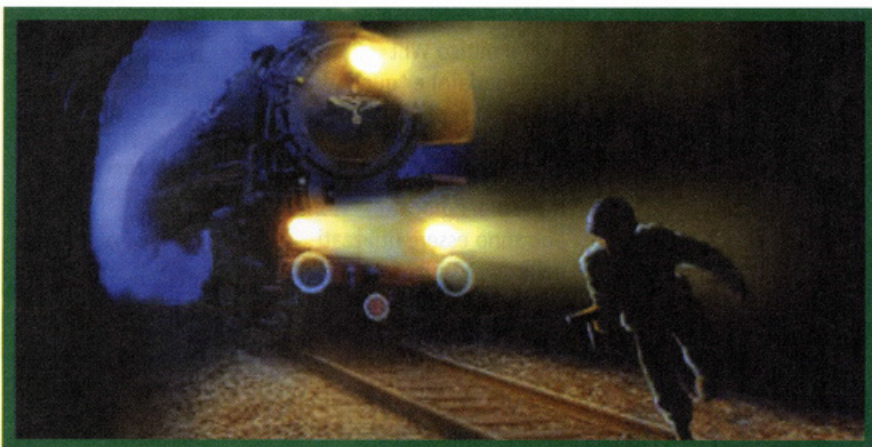
Perfetta caratterizzazione dell'ambiente di gioco
Coinvolgimento alle stelle
Comparto audio di ottima fattura

NEGATIVE

Illuminazione dinamica solo parzialmente supportata
Fallimento delle missioni, se si raggiunge, prima di tutti gli altri, l'ultimo obiettivo previsto

NELL'ARENA

Quake II	9
Forsaken	8.5
G-Police 2	7.5
Colony Wars:	
Vengeance	8.5
Ace Combat	8



Prodotto da
Electronic
Sviluppato da
EA Sports
Versione
Europea
N° Giocatori
1-8
Genere
Sportivo
Distribuito
in Italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.900
Sito Internet
www.nbalive.com

RECENSIONI

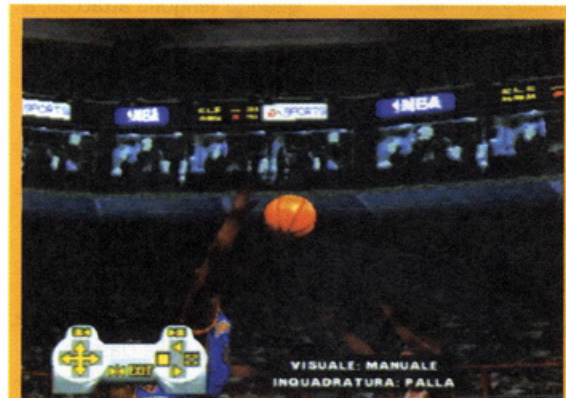
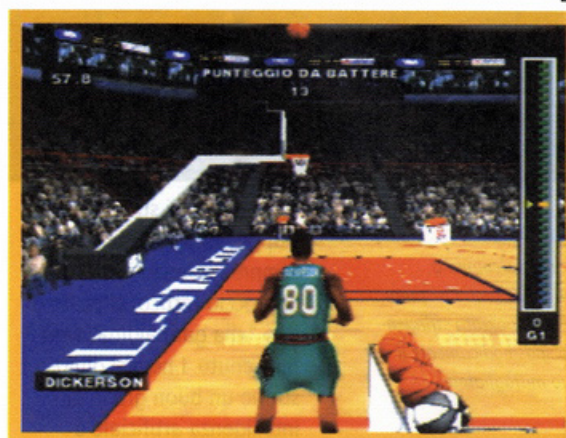
NBA Live 2000



Un altro canestro da parte dell'Electronic Arts nel gioco che vede Michael Jordan tornare sul parquet?

Tutti gli anni... tutti i santissimi anni l'Electronic Arts si ripresenta con tutto il parco giochi sportivi rinnovato; ogni volta ci troviamo a pensare che la cosa sia più un'operazione commerciale che altro. Di solito le innovazioni presenti non giustificano l'acquisto del nuovo titolo per chi ha già la versione precedente... magari la maggior parte delle novità riguardano un miglioramento cosmetico o una ricalibrazione della difficoltà... Bene: premesso questo va subito detto che *NBA Live 2000* è un capolavoro e si prepara a ridefinire il parametro delle simulazioni cestistiche. Entriamo subito nel dettaglio: come nei precedenti titoli della serie è possibile disputare una stagione completa o solo i playoff; ovviamente si può ridefinire la durata di

entrambi così come la lunghezza della partita. Al solito si possono ritoccare pesantemente le regole per ottenere un gioco più arcade o comunque più adatto alle nostre esigenze: ogni regola della pallacanestro può essere ignorata o modificata selettivamente; se avete già uno dei titoli precedenti sapete bene cosa s'intende. Sono presenti tutti i "roster" delle squadre, aggiornati e liberamente modificabili, così come sono modificabili le caratteristiche di ogni singolo giocatore. Se abbiamo voglia di cimentarci in qualcosa di diverso ci aspetta la gara del "tiro da tre punti" che normalmente fa da contorno all'"All Star Game" oppure, ed è questa la grande novità dell'anno, l'uno contro uno in un campetto da strada. Prima di scendere nei detta-

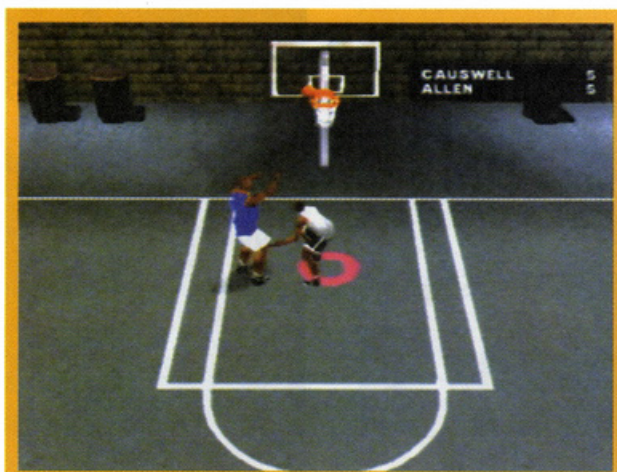


gli è bene citare l'altra grande novità, per quanto più cosmetica che altro, del titolo: le "Leggende NBA". Di che si tratta? Consiste nell'avere a disposizione alcuni dei più grandi giocatori dagli anni '50 a oggi: sarà possibile disputare le partite predefinite, per esempio, tra "quelli del '60" (con il mitico Wilt Chamberlain) e "quelli del '90" (con tanto di Scottie Pippen, Michael Jordan, Karl Malone) e scusate se è poco. Non solo: i giocatori "storici" potranno essere utilizzati nelle squadre al fianco di quelli contemporanei a patto di riuscire a "sbloccarli"... Cosa possibile se si è abbastanza bravi da riuscire a raggiungere un particolare

1
La gara del tiro da tre punti: per fare canestro bisogna prendere bene il tempo sul salto

2
Il bellissimo dettaglio di una stoppata visto nel replay. C'è qualche stoppata di troppo nella partita...

3
L'uno contro uno: un normale tiro in sospensione che andrà a buon fine.



PERIFERICHE



fino a 2

3

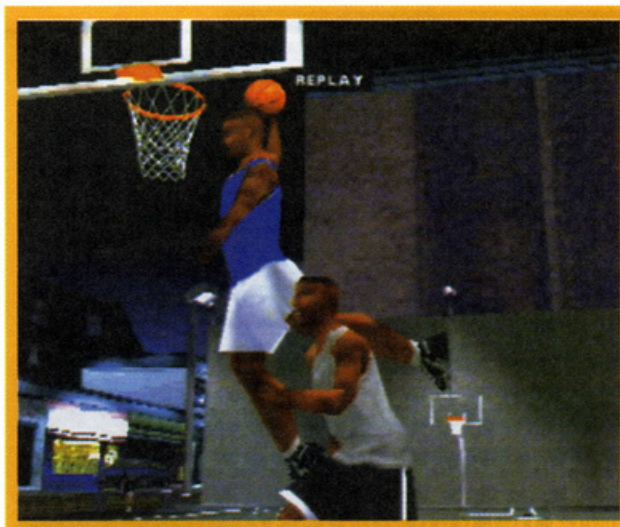
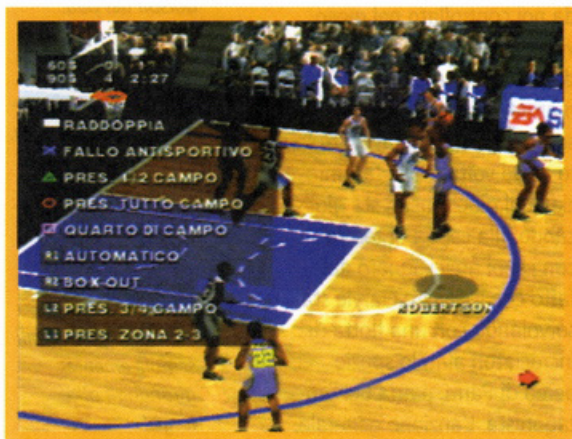
PSW
50

obiettivo: vincere una partita alla difficoltà media con uno scarto superiore ai dieci punti, oppure fare più di venti punti alla difficoltà massima nella gara del tiro da tre punti e così via. Ogni "leggenda" ha una sua regola di sblocco diversa; Jordan poi ha un'opzione che sembra fatta apposta per esaltare le caratteristiche di questo eccezionale giocatore: bisogna batterlo nell'uno contro uno alla massima difficoltà di gioco! Per quello che s'è potuto appurare, ci si riesce solo se lui sbaglia parecchio e contestualmente noi disponiamo di un buon tiratore da tre punti, che nell'uno contro uno valgano il doppio dei normali canestri e quindi sono utilissimi. Ok: tutto molto bello ma il gioco sul parquet com'è? Ottimo: veramente ottimo. Premettiamo che i livelli inferiori di gioco sono adatti a tutti: ce ne sono quattro e solo dal terzo la Psx comincia a fare sul serio consentendo una valida curva di apprendimento. È stato migliorato tutto il migliorabile: la difesa è stata resa più facile per il giocatore umano; tanto per fare un esempio, nel '99 bisognava essere pronti a sfruttare i tanti errori della Play a canestro, ma non c'era molto altro che potevamo fare... adesso si riesce a contenere l'attacco avversa-

4
L'uno contro uno: il dettaglio di una schiacciata nel replay automatico.

5
Le tattiche difensive richiamate al volo sullo schermo.

6
Con questa visuale si segue bene il gioco. Notare lo "stellone" sotto Alonso Mourning che ne indica le superiori abilità rispetto ai compagni di squadra.



rio che però non sbaglia più l'impossibile. Così quando siamo in attacco ci troviamo di fronte a una difesa arcigna che non concede spazi, costringendoci a far girare molto la palla. Ricorderete che nel '99 un buon giocatore riusciva a penetrare nel cuore della difesa e a schiacciare con una regolarità impressionante... ora si riesce ancora a fare quella giocata, ma con una frequenza molto ridotta, sovente legata a un'azione molto veloce che non dà tempo alla difesa di schierarsi. Non crediate poi di sfondare beatamente e impunemente: il fallo offensivo viene chiamato con una certa attenzione. C'è molto più realismo, nel complesso. Due parole sui comandi: il pad permette un controllo completo del giocatore, si possono effettuare finte e giocare veramente appaganti; da notare che, al momento del tiro da sotto, si può scegliere al volo se effettuare una rischiosa schiacciata, un sottomano o un gancio. La necessità di una perfetta padronanza dei controlli si riscontra nelle sfide one-on-one, dove non si può passare la palla e bisogna arrangiarsi con la tecnica individuale. È una modalità di gioco che non vale da sola l'acquisto

del gioco ma che è molto divertente e impegnativa. Lo spazio è tiranno e sono costretto ad accennare soltanto alla possibilità di chiamare la strategia e gli schemi sia offensivi che difensivi (tra l'altro in maniera, giustamente, invisibile a un eventuale avversario umano): personalmente sono abituato, dai titoli precedenti, a improvvisare lasciando all'IA la gestione della strategia e cogliendo il momento buono dell'assist o della penetrazione... ma così si arriva poco lontano al livello più alto.

PSW Alessandro Billeri

COMMENTO

Un'altra pietra miliare della EA Sports. Se non avete nessun NBA Live dovete procurarvi il 2000! Se avete già il '99... potreste anche lasciar perdere, ma sappiate che questo è comunque superiore. Certo ci sono alcuni difetti fastidiosi e migliorabili: il più evidente è che la Psx sa sempre dove andrà un rimbalzo (e si vede benissimo nell'uno contro uno, dove c'è spazio sotto canestro) e si proietta lì mentre noi li catturiamo solo se ci siamo per caso. Clamorosa l'assenza di Kareem Abdul Jabbar tra le leggende.



6

POSITIVE

Molto migliorata l'IA delle difese
Buono il testa a testa
C'è Michael Jordan

NEGATIVE

L'IA imbroglia sui rimbalzi
Mancano alcune "leggende"
Fa rabbia pensare che Fifa non sia così curato.

perde con...

ISS PRO EVOLUTION

Per quanto sia una sciocchezza confrontare il calcio con il basket, per noi Italiani ISS Pro Evolution rappresenta la migliore simulazione dello sport più bello. Più simulativo del titolo EA è però meno adatto ai neofiti. Lasciate perdere FIFA e prendete ISS e NBA Live... ok?

NELL'ARENA

ISS Pro Evolution	9.5
Fifa 2000	8.5
NBA Live 99	9
This is Football	6.5
World Cup 98	8.5

voto **9**

Prodotto da
Ubi Soft
Sviluppato da
Game Arts
Versione
Europea
N° Giocatori
1
Genere
Gioco di ruolo
Distribuito
in Italia da
3D Planet
Prezzo
L. 99.900
Sito Internet
www.ubisoft.it

RECENSIONI

Grandia

Grandia, e il passato del Saturn diviene il futuro della PlayStation. In una scena GdR fittamente affollata, cosa può aggiungere un gioco concepito per il 32-bit Sega nel lontano 1997? La risposta è tutt'altro che scontata.

Grandia è stato uno dei titoli cardine che hanno sorretto la sfortunata macchina a 32-bit di Sega durante gli ultimi mesi di vita. Un vero GdR che proviene da un cavallo di razza come GameArts, software house ideatrice di capolavori del genere come *Lunar Silver Star Story* e *Alisia Dragon*. A distanza di diversi mesi dal lancio statunitense, Ubi Soft è pronta a "regalarci" una profonda esperienza GdR con un tocco di originalità e qualche sorpresa.

I titoli di testa ci informano dell'avvicendamento al banco dei programmatori fra Kazuyuki Ohata, ideatore del codice per Saturn, e K. Kawahiro, più ferrato in materia PlayStation. Piccolo bonus:

Skywalker Sound, dipartimento di Lucas Digital LTD è alla console degli effetti speciali e la registrazione dei brani audio, e i risultati si vedono, pardon, si sentono!

UN'OSCURA EREDITÀ

Il background di *Grandia* è veramente affascinante. In una dimensione fantastica una civiltà superiore dominava la terra molto tempo prima che l'homo sapiens se ne impadronisse. Questa civiltà era spirituale, magnanima e possedeva conoscenze inimmaginabili. Raggiunto il massimo stadio del loro sviluppo questa stirpe decise di trascendere la materia grezza e trasformarsi in energia pura,

abbandonando il mondo nelle mani delle scimmie parlanti. Ma lasciarono alla terra un'eredità. Un grande muro a dividere il

globo in due parti, ciascuna delle quali si sviluppò seguendo un suo specifico modello di progresso. Mentre una parte del pianeta perseguì il sapere scientifico e il progresso tecnologico, l'altra abbracciò la magia e prosperò nella religione. Un governo umano fortemente autoritario generò il possente esercito tecnologico di Garyle, dominato dalla corrotta leadership del generale Baal e di suo figlio Myuren. Justin, un quindicenne colmo di sogni e di ambizione nonché il personaggio da noi controllato nel gioco, vive nel semisfero magico della terra, in una città di marinai e avventurieri, e sogna di diventare avventuriero a sua volta. Nelle fasi iniziali del gioco Justin sta giocando alla caccia al tesoro con i suoi amici, ignaro del fatto che l'esercito Garyle sta sorvolando con una flotta di incrociatori alati lo spazio aereo di Parm, patria del protagonista. L'anziano generale,



1



2

1
Gli scenari sono ruotabili mediante la pressione dei tasti dorsali del pad...

2
Treni a vapore, fontane e palazzi di pietra. Quante altre meraviglie ci riservano le città di Grandia?

3
Gli scontri con i nemici sono evitabili semplicemente... girandogli alla larga!

PERIFERICHE



3



4

suo figlio e il luogotenente Myuren stanno cercando in ogni luogo indizi che li possano portare ad Arento, mitologica capitale della civiltà che aveva dominato il mondo. Ricercando i perché e i come della scomparsa di tale civiltà, Justin finirà per intralciare l'esercito Garyle e lotterà per impedire il risveglio del più tremendo segreto dell'antica stirpe.

UN MONDO MAGICO

Che loda sia resa al duo Hiroaki Oue e Takuhito Kusanagi, ideatori del character design, per aver avuto una visione tanto magica della dimensione di *Grandia*. La loro è una sognante rappresentazione di un mondo dove tecnologiche piattaforme dei cieli galleggiano tra le nuvole pullulanti di poetici e massicci dirigibili metallici. È un luogo suggestionante abitato da marinai e aviatori, avventurieri e mercanti, dove la magia domina la terra e la tecnologia i cieli. L'atmosfera e le scelte stilistiche lo fanno somigliare alla tipica "tecnologia etnica" dei film d'animazione di Hayao Miyazaki e in particolare a *Honkai* di No

Tsubasa e questo non può essere altro che un pregio. Tecnicamente parlando *Grandia* ci propone personaggi bidimensionali che si muovono in ambienti poligonali visti attraverso una prospettiva isometrica. La visuale non è fissa ma si può ruotare in ogni angolazione tramite i tasti posti sul dorso del pad, permettendoci una maggiore libertà di esplorazione. Lo scenario è reso notevolmente più vivo e realistico dalla presenza di numerosi effetti sonori ambientali, come il grido dei gabbiani in riva al mare e il cinguettare degli uccelli mentre il parlato campionato interviene solo nelle scene chiave del gioco. Con il tasto del quadrato possiamo zoomare sui personaggi e lo scenario. Questa funzione mette in risalto la natura cubettosa degli sprite qui rappresentati, disegnati in uno stile superdeformato, ma vagamente inespressivi da lontano come da vicino. A sopperire a questa lacuna intervengono gli eccellenti ritratti accostati a ciascun box di dialogo. Il mondo di *Grandia* è attraente, colorato e le sue città raggiungono ragguardevoli dimensioni tra abitati, negozi e locali conservando uno specifico stile architettonico. L'unica nota stridente nell'insieme sono i dungeon, decisamente meno vari e fantasiosi.

UN MASSICCIO GDR

Grandia non cerca scorciatoie per fregiarsi del titolo di Gioco di Ruolo e adotta tutte le caratteristiche del più corposo dei GdR. Il nostro party, che col progredire dell'avventura potrà arricchirsi dei personaggi più disparati, è comunque composto da individui dotati di una loro specifica personalità che influenzerà l'aspetto e le caratteristiche delle capacità magiche e marziali acquisibili. Inizialmente non dispo-

niamo di alcuna magia, per entrare in possesso di tali facoltà dovremo trovare le uova del Mana, che possiamo acquistare nei negozi presenti in numerose città. Ciascuna di queste uova ci offre l'uso di un particolare elemento che può essere combinato con altre abilità magiche per attacchi composti. È interessante notare come anche l'uso delle armi bianche sia influenzato dal tipo e dal livello di capacità magiche raggiunte, combinando infatti le due tecniche possiamo dar vita a combo di spada e magia. L'esperienza acquisita sul campo ovviamente amplifica le nostre abilità, ma non in modo identico per tutti i personaggi. La personalità di questi ultimi infatti fa progredire le capacità magiche in modo differenziato. I combattimenti per fortuna non sono casuali e gli scenari non appaiono deserti come quelli di *Final Fantasy VII* prima di uno scontro, nell'immensità che separa le varie locazioni. I nemici sono, infatti, ben visibili e il combattimento inizierà solamente se verremo a contatto con questi ultimi.

PSW Gianluca Tabbita

COMMENTO

Grandia non è l'anti Final Fantasy. È un vero GdR per avventurieri incalliti che amano destreggiarsi tra statistiche e tattiche offensive. È un Gioco di Ruolo vecchio stile, con locazioni enormi da visitare e una trama improntata allo sviluppo del carattere dei personaggi. Forse non eccellerà nella tecnica, ma è strutturalmente perfetto, con un equilibrio mirabile tra storia, statistiche e combattimenti. Questi ultimi probabilmente sono uno dei punti che depongono maggiormente a favore del titolo GameArts. Se siete tra coloro che non sopportano gli scontri casuali regolati come un timer apprezzerete moltissimo il fatto di poter pianificare anche questi in un gioco dove veramente nulla è lasciato al caso e che si lascia giocare senza patemi e frustrazioni.



6

POSITIVE

Enormi e fantasiosi scenari tridimensionali
Trama affascinante e avvincente
Personaggi di spessore
Sistema di combattimento divertente

NEGATIVE

La grafica dei personaggi è poco espressiva
Alcuni effetti grafici dei combattimenti appaiono leggermente datati
Dungeon poco ispirati

perde con...

FINAL FANTASY VII

Devo premettere che è stato veramente difficile stabilire se *Grandia* dovesse vincere o perdere in un paragone diretto con i titoli Square. Le due saghe spingono in direzioni talmente diverse che avrei preferito un pareggio. *Grandia* ha una trama di grande spessore ma favorisce le atmosfere più rilassate della commedia brillante mentre il titolo Square è un'altalena di emozioni. Alla fine, però, *Final Fantasy VII* e *VIII* si giovano di una costruzione scenografica più recente e incredibilmente curata che probabilmente incontra di più i gusti del vastissimo pubblico della console Sony.

NELL'ARENA

Final Fantasy VII	9
Xenogears	9
Breath of Fire 3	8,5
Saga Frontier	7,5
Final Fantasy VIII	7

voto **9**

Prodotto da
989 STUDIOS
Sviluppato da
Idol Minds
Versione
Europea
N° Giocatori
1-4
Genere
Sportivo
Distribuito
in Italia da
Sony
Prezzo
L. 77.000
Sito Internet
www.989studios.com

RECENSIONI

Cool Boarders

Cool Boarders 4

**Snowboard, guanti, occhiali
e abbigliamento cool.
Non manca nulla... l'ultimo che arriva
a valle paga la cioccolata calda!!!**

Il numero progressivo che accompagna rigorosamente, di anno in anno, il lavoro degli 989 Studios, è ora giunto a quota quattro, sperando in tempestivo e fortunoso lifting natalizio e sfruttando il fattore meteorologico, che vede in questo periodo la neve come unica protagonista. Ma si sa, gli interventi chirurgici sono costosi e non sempre riescono nel migliore dei modi. Nessuna rivoluzione, quindi, alla meccanica di gioco, ma solo piccole e discutibili innovazioni marginali, che da sole non giustificano il risultato ottenuto, considerate le solide basi che avevano fornito le due precedenti versioni del titolo in questione.

Ciò che ne è venuto fuori è, paradossalmente, una versione patchata di *Cool Boarders 3*, ma con ancora alcuni difetti grafici e imperfezioni tecniche ben in vista,

per nulla corrette, bensì ingenuamente mascherate, a occhi inesperti, con l'aggiunta di piccole novità. L'introduzione, come sempre d'impatto e adrenalinica, mostra quanto ci attende una volta inforcato lo snow, mixando abilmente sequenze freestyle a folli discese tra la neve fresca, il tutto immerso in sonorità adatte all'attività motoria in esame. Con note tra lo ska e il funky che ci frullano nelle orecchie, accompagnandoci sino al menu principale in un'atmosfera fresca e allegra, si noterà subito la felice introduzione di un maggior numero di eventi a cui prendere parte, cinque nel caso specifico. Si va dalla Downhill, folle discesa alla "chi arriva primo", ma che tiene in considerazione anche il numero di punti totalizzati nell'arco della singola prestazione, passando



1

per le porte da slalom del CBX, sino all'ormai noto Half Pipe, per concludere con la modalità Big Air (salto unico in cui performare la più bella combo) e il più versatile di



2

tutti: lo Slope Style, che vede alternati e mescolati insieme Downhill e Half Pipe, in una competizione decisamente particolare e gratificante. Le locazioni che ospiteranno le nostre evoluzioni a base di snow saranno in totale cinque: Vermont, Colorado, Francia, Alaska e Giappone, ognuna di esse con caratteristiche tecnico-morfologiche differenti. Interessante notare la possibilità di editare personalmente il baldo atleta che impersoneremo, al fine di personalizzare l'esperienza di gioco e aumentarne lievemente la longevità complessiva. Da non tralasciare assolutamente il multiplayer fino a 4 giocatori, davvero divertente se si ha a disposizione un Multitap, quattro joystick e tre amici da sfidare.

Sulla falsariga delle licenze ufficiali, prendendo spunto da *Tony Hawk* e affini, i per-

1
Lo sfondo delle montagne è davvero suggestivo.

2
La modalità CBX, in parole povere lo slalom.

3
La valutazione del punteggio terrà conto dello stunt e della sua difficoltà.



3

PERIFERICHE





4

4 Pare di capire che siamo in Vermont?

5 La modalità in 4 è davvero gustosa...e si può anche prendere a pugni l'avversario.

6 Le ombre sulla neve sembrano ben realizzate.

7 Alcuni scenari presentano piste di larghezza autostradale.



6



cedimenti grafici, facendo "bella" mostra di noiosi bad clipping e bug

cosmetici sparsi tra un albero e l'altro, in grado di disorientare anche il più abile snowboarder. L'unica nota positiva suona a favore del frame rate, che fa onestamente il suo lavoro, senza strani rallentamenti, ma nulla più.

La fluidità non soddisferà pienamente fini palati, trasformando la spigolosità dei nostri alter ego in strane e goffe movenze sulla neve, per nulla credibili, scoprendo inesorabilmente il gap che separa questo prodotto, frutto del lavoro degli Idol Minds, dallo standard grafico attuale. Altra nota dolente risiede nell'ostica realizzazione dei tricks o delle combo aree. Il controllo manca d'immediatezza, di quel qualcosa d'intuitivo che sa appagare anche i novizi del genere, ma che invece riesce nell'ormai sempre più comune compito di frustrare i giocatori provetti. La cosa viene palesemente alla luce nella modalità Big Air e nell'Half Pipe, dove il punteggio, determinato dalla varietà delle evoluzioni performati, è tutto. Oltretutto la barra del "fakie", che determina equilibrio e forza impressa al salto, non aiuta poi molto. Grande rammarico, quindi, per l'implementazione dei

controlli imprecisa e approssimativa, in linea teorica punto cruciale e basilare per un prodotto del genere. In ultimo la longevità, agevolata formalmente dall'introduzione di nuove discipline, in precedenza mancanti, ma minata sostanzialmente dal magma di imperfezioni e difetti che scaturiscono dalla gestione dei controlli. Solo il sonoro, come già sottolineato per ciò che riguardava l'introduzione, riesce a non annoiare il giocatore con i suoi ritmi frenetici, carichi di smanettate sulla batteria e urla roccettare, fino a mantenergli vivo in volto, almeno per qualche ora di gioco, il sorriso, tipico di chi sta ascoltando buona musica, magari giocando con un gioco solamente discreto.

PSW Lorenzo Antonelli

COMMENTO

Il tempo trascorso dal numero tre non sembra essere stato sufficiente per rimediare ad alcuni difetti, che, lungi dall'essere piccole imperfezioni, già da tempo minavano il predominio indiscusso di Cool Boarders sulle discese innestate, e che ora concorrono tristemente, giunti alla versione quattro, a far compiere un passo indietro al titolo dei 989 Studios, rispetto alla qualità media delle recenti produzioni, in continua e costane evoluzione.

voto **7.5**

POSITIVE

Coinvolgente all'inizio
Ottimo sonoro
Maggior numero di eventi

NEGATIVE

Evidenti problemi grafici
Sistema di controllo scadente
La longevità ne risente parecchio

PERDE CON...

ISS PRO EVOLUTION

Nell'ampio calderone dei giochi sportivi Cool Boarders 4 non può che inchinarsi a sua maestà ISS Pro Evolution: la vetta della Konami è inarrivabile per le tavole di CB4. Restando fra cugini, balza subito agli occhi, almeno per chi abbia avuto modo di provare altri titoli del genere, il netto divario con un novello antagonista di Cool Boarders 4, quell' MTV Sports Snowboarding, gioco decisamente fluido e vasto con ampie libertà di movimenti.

NELL'ARENA

ISS Pro Evolution	9.5
Fifa 2000	8.5
NBA Live 99	9
This is Football	6.5
World Cup 98	8.5



7

Prodotto da
Cryo Interactive
Entertainment
Sviluppato da
Tek 5
Versione
Pal
N° Giocatori
1-2
Genere
Avventura/
Piattaforme 3D
Distribuito
in Italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.900
Sito Internet
www.cto.it

RECENSIONI

Asterix & Obelix contro Cesare

Dopo il successo della pellicola francese, Asterix&Obelix arriva sulla nostra PlayStation, ma il gioco non è per tutti.

Introduzione criptica fatta ad hoc per attirare lettori, ovvio, ma purtroppo è vero, diciamolo da subito, questo *Asterix&Obelix* è dichiaratamente creato per un pubblico di giovanissimi. Bene siete ancora qui, o siete i giovanissimi (improbabile) o magari pensate a un regalo per il vostro fratellino, nipote o figlio.

Il gioco è chiaramente ispirato al film proiettato nelle sale fino ad alcune settimane fa, e dopo ogni sessione di gioco conclusasi in modo vittorioso, sarà possibile vedere una sequenza tratta direttamente dal film. Cominciamo dai controlli, è consigliabile utilizzare un pad di tipo tradizionale, il Dual Shock, infatti, non sortirebbe grandi effetti: tutte le azioni disponibili sono a

portata di mano, normalmente vi muoverete solo a destra e sinistra, nel più complicato dei casi utilizzerete anche i tasti su e giù oltre a 2 dei 4 tasti, a scelta X e Quadrato o X e Cerchio. I due tasti in questione servono per effettuare un'azione e per saltare.

Il gioco è diviso in 7 livelli di gioco, tutti creati in modo da richiedere riflessi pronti e buona coordinazione, niente enigmi, colpi di scena, sparatorie o altro, semplicemente basta un occhio attento per completare i livelli. Analizziamo i sette livelli di gioco, certi di non svelare nulla che non sveli già ampiamente il manuale del gioco. La prima scena ricostruisce la cosiddetta "Battaglia dei Pesci", nel villaggio gallico scoppia una



rissa tra i vari venditori di pesce che finisce per spargere trote per tutto il paese, il giocatore deve cercare di colpire al volo i pesci prima che questi cadano a terra, nel caso che il protagonista cammini su di una trota a terra scivolerà perdendo irrimediabilmente tempo. La clausola per passare il livello consiste, a qualunque difficoltà, nel colpire una quantità di pesce sul totale prima che questo cada a terra. Ovviamente i tre livelli di difficoltà del gioco determineranno un numero sempre maggiore di pesci da colpire per passare alla scena successiva, inoltre, mentre a livello facile le azioni avverranno automaticamente quando ci troveremo al punto giusto, nei livelli medio ed esperto sarà il giocatore a dover premere al momento giusto il tasto azione. Nella seconda scena, assisteremo al "Banchetto degli affamati", il nostro alter ego, Asterix o Obelix, indifferentemente per tutte le prove, dovrà raccogliere al



PERIFERICHE



1
Asterix alle prese con la formazione romana a "Testuggine".

2
I romani hanno avuto la meglio e si dirigono di corsa al villaggio gallico.



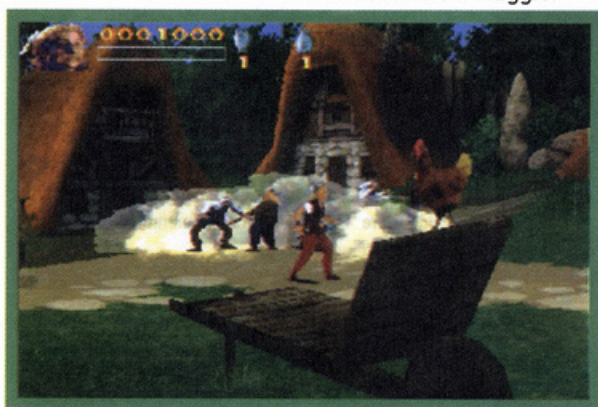
3

3
Asterix e il banchetto degli affamati.

4
Panoramix e la sua magica pozione.

5
La battaglia dei pesci.

6
La ricostruzione dei luoghi e la grafica sono di prim'ordine.



5



4

numero di ragni che pendono dal soffitto dell'arena romana, dovrete passeggiare a destra e

sinistra, salendo anche sui coccodrilli del laghetto al centro dell'arena. Il penultimo gioco è quello del "Latte di Liocorno", da un lato dovrete cercare di bere la pozione che Detritus cerca di far bere ai propri soldati, dall'altra bere il latte di Liocorno che all'altro capo del livello Panoramix periodicamente lascia a terra. Sotto l'effetto della pozione eliminerete facilmente i soldati, mentre sarete vulnerabili (ma sdoppiati) quando berrete il Latte. Infine nel capitolo delle "Testuggini Infernali" dovrete eliminare tutte le formazioni di soldati romani che tenteranno di entrare nel villaggio gallico.

Questo è tutto per i livelli. Possiamo aggiungere che l'impostazione di gioco sarà leggermente differente nel caso scegliate Asterix o Obelix, nel primo caso, infatti, in quasi tutti i livelli potrete avvalervi della pozione magica preparata dal Druido Panoramix. Se sceglierete Obelix non sarà possibile utilizzare pozioni, ma ci si potrà avvalere dell'energia extra che donerà un bacio della bella Falbala. A parte la modalità normale esiste anche una modalità "Challenge",

nella quale l'obiettivo è solo quello di resistere il più a lungo possibile, ovvero fare il punteggio più alto. La modalità multiplayer permette a due giocatori di partecipare contemporaneamente a una delle sette competizioni, bisognerà in ogni caso rispettare le clausole per vincere la partita, ma la sfida sarà anche a chi riuscirà a ottenere il punteggio più alto.

L'aspetto grafico del gioco è certamente di buon livello, con i personaggi realizzati in maniera molto somigliante a quelli del film, anche le ambientazioni sono realizzate veramente bene, ma appaiono in realtà troppo poche. Il doppiaggio è buono, completamente in italiano e con molte frasi tratte dalla pellicola cinematografica.

PSW Daniele Borgna

COMMENTO

Lo abbiamo dichiarato da subito, questo gioco è per bambini, un giocatore avvezzo ai supertitoli dell'anno non ci metterebbe più di un'ora per terminare il tutto. Per un bambino alle prime armi, come consigliato dalla confezione dai 3 anni in su, invece il titolo potrebbe essere interessante. Decisamente semplici i comandi e simpatiche le animazioni, sicuramente qualche livello in più non avrebbe fatto male, e anche dei filmati si sarebbe potuto mettere qualche altro spezzone divertente, tanto più che il CD di gioco è pieno solo a metà.



6

POSITIVE

Fraasi e filmati tratti dal film
Facilità di gioco

NEGATIVE

Solo per giocatori molto giovani
Frasie talvolta noiose o ripetute troppo spesso

voto 7

Da Tony Hawk's Pro Skater a Resident Evil 3: Nemesis passando per Spice World prosegue la carrellata di aiuti per tutti quelli che, in fatto di giochi, non vogliono lasciare l'ultima parola alla propria Psx. Approfittiamo di questo spazio per ringraziare (si veda anche l'Hint Zone a pag. 64) quanti ci hanno inviato trucchi per i giochi più disparati.

A cura di Luca Cominelli

4TH SUPER ROBOT WARS

RESETTARE IL GIOCO:

Premere [L1] + [L2] + [R1] + [R2] + [X] + [Y] durante il gioco. Il gioco tornerà al menu principale.

70'S ROBOT ANIME GEPPY-D CODICI

64/74 MODALITÀ SHIKI:

Nella schermata del titolo premere ↑, ↑, ↓, ↓, →, ←, →, [A].

MODALITÀ ATLANTER:

Nella schermata del titolo premere ←, →, →, ↓, ←, ←, →, [A].

VERSIONE MOVIE:

Nella schermata del titolo premere ↓, ↓, ←, ↓, ↓, ←, ↓, [A].

MODALITÀ QUEEN FAIRY:

Nella schermata del titolo premere ←, →, ←, ↓, ↓, →, →, [A].

STAR GEPPY:

Nella schermata del titolo premere ↓, ←, ←, ↓, ↓, →, →, [A].

MODALITÀ WILD JOHN:

Nella schermata del titolo premere ↑, ↓, →, ↑, ↓, ↓, →, ↑, [A].

ANNA KOURNIKOVA'S SMASH COURT TENNIS

VEDERE LA SEQUENZA FINALE:

Premere rapidamente ↑, ↑, ↑, ↑, ↓, ↓, ↓, ↓, ←, ←, ←, ←, →, →, →, → sul secondo controller quando appare la scritta "Press ▶" nel menu principale.

BALDY LAND

SELEZIONE DEL LIVELLO:

Inserire ↑, ↑, [A], ↓, [R2], [L1] come password.

BAKURETSU HUNTER

SALTARE IL GIOCO MAH JONG:

Quando il proprio personaggio sta parlando con un nemico nella modalità "story" tenere premuti [L1] + [R1] + [X] + [Y]. A questo punto è possibile sconfiggere l'avversario senza giocare a Mah Jong.

BATTLE STATIONS

SALTARE IL LIVELLO:

Durante il gioco tenere premuto [L1] + [L2] + [R1] + [R2] + [X] e premere [Y] + [X].

DISTRUGGERE UNA "BATTLESHIP":

Il modo migliore è usare un sottomarino. Appena inizia la battaglia immergersi in modo da far arrivare un elicottero armato di sonar. Mentre si aspetta sotto di esso continuare a lanciare siluri distruggendola così facilmente.

BATTLETANX: GLOBAL ASSAULT

CODICI:

WRDRB Livello bonus dopo che la moda-

lità "Campaign" è stata completata
MSTSRV Invincibilità

BLACK DAWN

Mettere il gioco in pausa e premere [L2], [X] e [R2], premere poi uno dei seguenti codici.

VOLARE ATTRAVERSO GLI EDIFICI:

[X], [X], [X], [X]

INVINCIBILITÀ:

[A], [A], [A], [X]

CARBURANTE E CORAZZA AL MASSIMO:

[A], [A], [A], [X]

ARMI AL MASSIMO:

[L1], [L2], [R1], [R2]

SCORRERE ATTRAVERSO LE MODALITÀ "GUN":

[X], [X] e [X]

EVOCARE IL WINGMAN:

[X], [X], [X], [X]

MISSIONE COMPLETA:

[A], [A], [A], ↓, ↓, ↓

UPGRADE ALL'ARMA CORRENTE:

[L1], [L1], [R1], [R1]

BOGEY: DEAD 6

PIÙ TEMPO:

Mentre il gioco si sta caricando tenere premuto [L1], [L2], [R1], [R2], [X], [X], [A], [X], e ←. Quando si lancia il gioco si avranno 999 secondi per finire il gioco invece di 357.

TUTTI I COMBATTENTI:

Nella schermata per la selezione dell'aereo-piano premere ←, ←, →, ↓, ↑, ↓, ↓, [X].

TUTTE LE MISSIONI:

Per accedere a tutte le missioni premere ↑, ↓, ↓, →, ←, ↓, ↑, [A] nella schermata per la scelta della missione.

BRIGANDINE

ESGARES EMPIRE:

Per usare l'"Esgares Empire" in Brigandine, premere [L2] + [R1] + [Y] nella schermata principale.

BROKEN HELIX

VINCERE LA ALIEN QUEEN:

Per battere l'ultimo boss usare il lanciafiamme scendendo allo stomaco e continuando a sparare.

PIÙ MUNIZIONI:

Mettere il gioco in pausa e premere [A]. Evidenziare "HELP TEXT", tenere premuto [L1] + [R2] e premere [X] + [A].

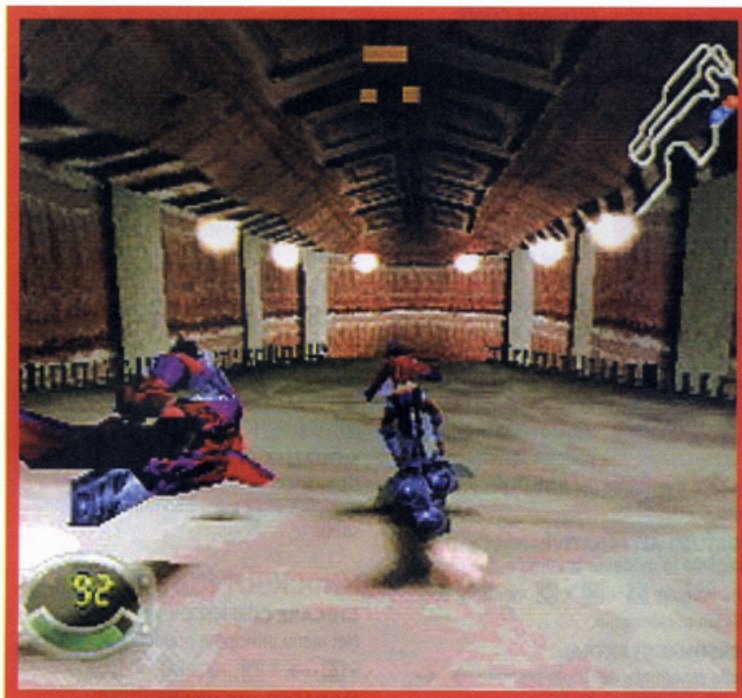
ENERGIA E CORAZZA

Mettere il gioco in pausa e premere [A]. Evidenziare "HELP TEXT", tenere premuto [L1] + [R2] e premere [X] + [X].

TUTTI GLI OGGETTI:

Mettere il gioco in pausa e premere [A]. Evidenziare "HELP TEXT", tenere premuto [L1] + [R2] + [R1] e premere [X] + [X].





BUST-A-MOVE 4

MONDO ALTERNATIVO:

Nella schermata dei titoli premere **[A]**, **[←]**, **[→]**, **[←]**, **[A]**.

PERSONAGGI BONUS:

Nella schermata del titolo premere **[→]**, **[→]**, **[A]**, **[←]**, **[←]**.

OPZIONE TAROT:

Nella schermata del titolo premere **[↑]**, **[A]**, **[↓]**, **[A]**, **[↑]**.

OPZIONE TALK DEMO:

Abilitare l'opzione Bonus e Tarot, andare nella schermata del titolo e premere **[□]**, **[↑]**, **[←]**, **[↓]**, **[→]**, **[↑]**, **[□]**, **[↓]**, **[←]**, **[↑]**, **[→]**, **[↓]**, **[□]**.

CARNAGE HEART

CONTROLLARE MANUALMENTE IL PROPRIO OKE:

Durante una battaglia premere 12 volte **[■]**, scegliere MANUAL quando appare il prompt. Per tornare come prima reinserire nuovamente il codice.

Su e giù: Avanti e indietro.

Sinistra o destra: Ruotare a sinistra o a destra

[L1] + Sinistra: Muoversi a sinistra

[L1] + Destra: Muoversi a destra

[L1] + **[↑]**: Muoversi in alto

[L1] + **[↓]**: Muoversi in basso

[□]: Rampino

[A]: Salto

[X]: Fuoco con l'arma principale

[○]: Accucciarsi

[R2] + **[A]**: Fuoco con l'arma secondaria

[R2] + **[X]**: Raddoppia il fuoco dell'arma secondaria

[R2] + **[○]**: Triplica il fuoco dell'arma secondaria

[R2] + **[□]**: Quadruplica il fuoco dell'arma secondaria

[L2]: Prende il controllo dell'OKE vicino

CASPER

SCONFIGGERE I FANTASMI:

Fatso vicino alla cucina

Dargli hamburger

Stinky

Spruzzarlo di profumo

Stretch

Usare la colla

Fatso nella vasca da bagno

Usare la macchina fotografica

Farmer Stinky

Usare il martello e il cesello per incidere la

pietra nell'immagine di Caspers

Graveyard Stretch

Usare il "twister morph" per attirarlo nella tomba

COLONY WARS: VENGEANCE

CODICI

Inserire i seguenti codici come password:

Tsunami Distrugge tutte le navi con un colpo solo

Blizzard Tutti i codici attivi

Stormlord Disabilita i codici

Vampire Invincibilità

Tornado Tutte le armi

Dark Angel L'arma primaria non si surriscalda

Chimera Munizioni secondarie infinite

Avalanche Afterburner infinito

Thunderchild - Tutte le navi

COOL BOARDERS 2

TUTTI I TRACCIATI:

Illuminare Board park, Opzioni, Free ride, One make, SBC, Half pipe, e Free ride.

Premere **[○]** mentre si è su Free ride e quando appare la scelta per 1 o 2 giocatori tenere premuti **[L1]**, **[L2]**, **[R1]**, **[R2]** e **[○]**

COSTUMI ALTERNATIVI

Illuminare Competition Mode. Premere **[↓]**,

[R1], **[↑]**, **[R1]**, **[↓]**, **[R2]**, **[↑]**, **[R2]**, **[↑]**, **[↑]**, **[R1]**,

[↓], **[↓]**, e **[R2]**. Questo codice funziona solo per Irin e Cindy.

LIVELLI EXTRA NELLA MODALITÀ

FREESTYLE:

Finire la Tour Competition in modalità Mirror arrivando primi.

GIOCARE COME THE BOSS:

Completare la modalità Mirror al primo posto.

GIOCARE COME ALIEN:

Ottenere un punteggio di a 38.0 nel livello Halfpipe

GIOCARE COME SNOWMAN:

Battere tutti i record nella modalità FREERIDE

CRASH TEAM RACING

"N TROPHY":

Finire il livello "Roos Tubes" in modalità Trial

SPYRO THE DRAGON 2:

Nella schermata principale tenere premuti

[L1] + **[R1]** e premere **[↓]**, **[○]**, **[A]**, **[→]**

NUOVE ARENE

In modalità arcade ad un giocatore finire i livelli di difficoltà easy, medium e hard per ottenere 4 nuove arene.

NITROS OXIDE'S SPACE SHIP:

Per sbloccare l'astronave occorre avere 4 chiavi dei boss.

DANCE! DANCE! DANCE!

GIOCARE COME YUMI:

Se si possiede il "The Twister" dei Viper usarlo al posto del CD del gioco dopo che il gioco è partito. A questo punto sarà utilizzabile Yumi

DARKSTALKERS 3: VAMPIRE SAVIOR

GIOCARE COME "MALE SHADOW":

Nella schermata per la selezione del personaggio illuminare "?", premere **[■]** (5) e premere qualsiasi pulsante.

GIOCARE COME "FEMALE SHADOW":

Nella schermata per la selezione del personaggio illuminare "?", premere **[■]** (7) e premere qualsiasi pulsante.

GIOCARE COME "IMAGE TALBAIN":

Nella schermata per la selezione del personaggio illuminare Gallon "?", premere

[■] (5) e premere tutti i tre pugni o calci.

GIOCARE COME OBORO (SHIN BISHAMON):

Nella schermata per la selezione del personaggio illuminare Bishamon, tenere premuto **[■]** e premere qualsiasi pulsante.

DEAD OR ALIVE

OPZIONI EXTRA:

Le prime 5 opzioni vengono rilasciate a tempo, dopo ogni 3 ore di gioco. Dopo 3, 6, 9, 12, e 15 ore si ottiene quindi una nuova opzione. Poiché non appariranno automaticamente è necessario andare nella modalità a un giocatore, vincere o perdere per tornare alla schermata del titolo attivando le nuove opzioni.

COMBATTERE AYANE:

Sconfiggere Kasumi in meno di 5 minuti.

Trucchi Classic

ABE'S ODDYSSEY

GREEN GAS FART:

durante il gioco tenere premuto **[R1]** e poi premere di seguito **[↑]** **[←]** **[→]** **[A]** **[○]** **[X]**

LEVEL SELECT

Nel menu principale tenere premuto **[R1]** e poi di seguito: **[↓]** **[←]** **[→]** **[○]** **[A]** **[○]** **[A]** **[○]** **[→]** **[←]**

MOVIE SELECT:

Nel menu principale tenere premuto **[R1]** e poi di seguito: **[↑]** **[↓]** **[○]** **[A]** **[○]** **[→]** **[←]** **[↑]** **[↓]**

BUBBLE BOBBLE

DEBUG MODE

Nella schermata dei titoli premi **[↓]**, **[↑]**, **[↓]**, **[↑]**, **[↓]**, **[↑]**, **[↓]**, **[↑]**, **[↓]**, **[↑]**. A questo punto durante il gioco premere:

[L1] - Tornare al livello precedente

[R1] - Avanzare al livello successivo

[R2] - Appare il menu debug

[R1] - Scompare il menu debug

GIOCO ORIGINALE

Per giocare la versione originale di Bubble premere **[→]**, **[←]**, **[↑]**, **[↓]**, **[↑]**, **[↓]**, **[↑]** nel menu dei titoli. In questo modo è possibile entrare nelle stanze dei diamanti anche se si muore.

THUNDER BUBBLE

Attivare il codice debug. Durante il gioco premere

[R2] per far apparire il menu debug. Andare alla

mappa 63 e premere **[L1]**. Si raggiunge così il livello

100 dove ci sono le "thunder bubbles".

Premere **[R2]** ancora una volta per andare alla mappa 0 e premere **[L1]**. A questo punto si avranno le "thunder bubbles" al livello 1

CASTLEVANIA: SYMPHONY OF THE NIGHT

Per ottenere un punteggio pari a 210.1%, andare nella Cappella Reale nel primo castello.

Tenendo il confessionale sulla destra e la sinistra in direzione della grande

spada. Rimanendo sul lato sinistro senza però

entrare impugnare la spada e disegnare mezzo

cerchio in avanti e in alto a sinistra, tenere premuto

[↑] per due secondi poi premere **[↓]** + **[○]**.

Quando la spada sta girando occorre trasformarsi in un pipistrello e

andare verso la porta a sinistra. Se il trucco ha

funzionato sarà ora possibile attraversare il muro e

volare intorno al castello. Una volta ottenute le

Heaven Swords è necessario impugnarle entrambe e

premere contemporaneamente

neamente e per attivare la mossa speciale.

FINAL FANTASY VII CASTARE MAGIE TRE VOLTE

Per lanciare tre incantesimi in una volta sola occorre equipaggiare un personaggio con un Magic Materia + "All" Sssuort Materia. Serve inoltre una Barrier Materia con la magia Reflect imparata. Ingaggiata una battaglia, lanciare la magia Reflect sul proprio gruppo, lanciare la magia connessa alla "All" Materia sempre sulla propria squadra. A questo punto l'incantesimo si rifletterà su di voi e finirà inesorabilmente sul nemico per ben tre volte con una spesa di Mana minima.

CHOCOBO

Durante le gare con un chocobo, tenere premuti + + per aumentare la velocità. Per aumentare la forza premere invece + .

VITE FACILI

Con questo codice sarà possibile recuperare energia durante i combattimenti senza troppi problemi. Ingaggiare una battaglia e non appena l'energia dei personaggi cala rigenerarla. Non appena è stata lanciata la magia di rigenerazione aprire lo sportello della PlayStation e far lanciare una seconda magia da un personaggio. Mentre lo sportello rimarrà aperto la magia di rigenerazione continuerà a funzionare.

SOLDI FACILI

Per ottenere facilmente denaro in grandi quantità, una volta ottenuto un "All mateira", è necessario rimuoverlo, rimpiazzarlo con uno nuovo e venderlo. Per ogni "All" venduto sono ben 1.4 milioni di "gils", abbastanza per accumulare una bella somma di denaro.

GRAN TURISMO

CONCEPT CAR

Per ottenere la Dodge Concept Car, che non si può comprare, bisogna vincere la gara British vs US.

SOLDI FACILI

Il modo più facile per guadagnare soldi è gareggiare tutte le qualificazioni di notte. In questo modo si ricevono 20.000 \$

AUMENTARE L'ACCELERAZIONE

Per accelerare più velocemente mettere in folle durante il conto alla rovescia. A questo punto continuare a far salire il contagiri al massimo e di



GIOCARE COME RAIDOU:

Finire il gioco con le impostazioni di default con ogni personaggio.

DESTREGA

SCELTA CASUALE DEI LIVELLI:

Premere nella schermata per la scelta dei livelli per selezionarli casualmente

PERSONAGGI SEGRETI:

Terminare la modalità ad un giocatore con un personaggio qualsiasi e premere su di esso nella schermata per la selezione del personaggio

GOKU:

Finire con "excellent" la modalità "tournament" con Raone o Zauber, Felma o Rohzen, Reyus o Princess Anjie. Scegliere "2 player battle" e fare quanto segue:

- 1: Il giocatore 1 deve tenere premuto
- 2: Il giocatore 2 deve tenere premuto e
- 3: Se corretto, dovrebbe apparire Goku tra gli altri personaggi.

GOHAN:

Finire la modalità "tournament" entro 3 minuti con Goku

DINO CRISIS

VESTITI BONUS:

Ci sono tre tipi di diversi abbigliamento:

SPIA - FINIRE IL GIOCO UNA VOLTA

Minatore - Finire il gioco due volte
Originale - Finire il gioco due volte

GRANATE INFINITE

Finire il gioco tre volte

SUPER ARMA

Finire il gioco tre volte

LANCIAFIAMME

Finire il gioco in otto ore al livello easy così da farsi dare da Gail il lanciafiamme.

DRAGON BALL GT FINAL BOUT

GIOCARE COME SS GOTENKS:

Finire il gioco al livello hard nove volte con "Regular TRUNKS" senza morire; fatto questo andare su "Trunks" e premere 9 volte.

COMBATTENTI BONUS:

Nella schermata del titolo premere , , , , , . Un suono confermerà il codice. Lanciare il gioco per avere sei nuovi personaggi.

GIOCARE COME

GOKU 4:

Nella schermata del titolo premere , , , , , , .

Dopo il suono premere 5 volte e 9 volte.

Se tutto è stato fatto correttamente un suono diverso dal precedente confermerà il successo dell'operazione, visibile con Goku tra i personaggi.

AUTO-DISTRUZIONE:

Mentre si gioca con Vegeta o Majin Boo, premere forward, back,

, e il pulsante del fireball per distruggersi.

COSTUMI ALTERNATIVI:

Scegliere la modalità training a due giocatori. Premere + + mentre si sceglie un personaggio.

PERSONAGGI EXTRA:

Nella schermata del titolo premere , , , , , , . Si attiveranno nuovi personaggi nella modalità Build

USARE SUPER BEBI:

Nella schermata per la scelta del personaggio premere ,

USARE SUPER SAIYANJIN 4 SON

GOKU:

Dopo aver usato il codice per i personaggi extra andare nella schermata del titolo e premere (10 volte), (9 volte).

POTENZA/SALUTE INFINITA:

Nella schermata del titolo premere , , , , , . Un suono confermerà la riuscita dell'operazione.

DYNASTY WARRIORS

PERSONAGGI NASCOSTI:

Per accedere a Sun Shang Xiang, premere , , , , , , , nella schermata del titolo.

Per accedere a Zhuge Liang finire il gioco a livello normal con Zhao Yun, Guan Yu, and Znaq Fei.

Per accedere a Cao Cao finire il gioco a livello normal con Xiahou, Dian Wei, and Xu Zhu.

Per accedere a Lu Bu finire il gioco a livello normal con Zhuge Liang and Cao Cao.

Per accedere a Nobunaga bisogna finire il gioco a livello normal con Lu Bu. Ora nella schermata del titolo premere , , , , .

GRAND THEFT AUTO 2

CODICI

ITSALLUP	Selezione del livello
LIVELONG	Energia infinita
NAVARONE	Tutte le armi
HIGHFIVE	Moltiplicatori 5x
BIGSCORE	10 milioni di punti
NOFRILLS	Modalità Debug
LOSEFEDS	Niente poliziotti
DESIRE	Wanted al livello massimo
MUCHCASH	Più soldi
WUGGLES	Coordinate visibili

JEREMY MCGRATH SUPERCROSS 2000

CORRERE CON JEREMY MCGRATH:

Inserire come nome MCGRATH

JET MOTO 3

CORRERE CON GRANNY:

Finire al primo posto in modalità professionale.

TELECAMERE TV:

Premere , + , + , , + durante il gioco.

CORRERE AD ALTE VELOCITÀ

Premere + , + , , + , + , + , durante il gioco.

MODALITÀ STUNT

Ottenere tutte le 10 "track coins" nella modalità season per abilitare la modalità stunt.

KNOCKOUT KINGS

GIOCARE CON UN ORSO:

Nel menu principale premere + , + , + , + .

MODALITÀ BIG HEAD:

Nel menu principale premere press + , + , + , + .

BEFFARE L'AVVERSARIO:

Premere + + .

MEGABOXER:

Nella modalità "career", creare un boxer chiamandolo "psirules". Senza combattere uscire al menu principale e caricare il boxer che avrà 100% in tutto.

OTTENERE VELOCITÀ, RESISTENZA E FORZA VELOCEMENTE:

Quando si allena il proprio giocatore scegliere la "speed bag" o la "heavy bag" e iniziare il match. Lanciare la spugna in modo da tornare al menu dove si è scelto il sacco. Continuare questo processo fino al fatidico 99 in tutte le caratteristiche.

RECUPERO DELL'ENERGIA:

Quando si stende qualcuno premere + + + + allo stesso tempo continuando a premerli.

K.O FACILE:

Riempire la propria barra e premere R + L + A o B per stendere il proprio avversario anche se sta parando.





ALLENAMENTO FACILITATO:

Selezionare "Offense" nella modalità training. In seguito eseguire le seguenti mosse per colpire l'avversario blu: ↓ + A, ↓ + A, ↓ + B, ↓ + B. Ripetere fino a quando non lo si è colpito 30 volte.

LANGRISSER 4 & 5

SELEZIONE DEL LIVELLO A DIFFICOLTÀ NORMAL:

Nella schermata per il caricamento/salvataggio premere □, ↑, [R], △, ↓, ■.

SELEZIONE DEL LIVELLO A DIFFICOLTÀ HARD:

Nella schermata per il caricamento/salvataggio premere [R], [R], [L], [L], □, ←, △, □.

OGGETTI BONUS:

Nella schermata del negozio premere [R], ↓, [L], ↑, □, X.

LOADED

Mettere il gioco in pausa, tenere premuto [L] e [R] per 10 secondi, mentre si stanno premendo digitarre i seguenti codici:

INVINCIBILITÀ:

□, ↓, ↓, □, ↓, ↓

ARMI AL MASSIMO:

↓, →, ↓, →, △.

SALTARE IL LIVELLO:

X, [R], △, [R], □, ○, [R], [R], X, □, △, X

SMART BOMBS:

[R], [R], X, △, □, ○, [R], [R], □, ○, □

PIÙ VITE:

←, ↓, →, △, □, X, ○.

RICARICA DI MUNIZIONI:

↓, →, □, ←, →, □.

RICARICA DI ENERGIA:

←, →, ←, ↓, ↓, ↑, △, □ oppure →, →, ←, ↓, ↓, ↑, △, □.

GIOCATORE EXTRA:

[R], [R], ■, ►

SELEZIONE DEL LIVELLO:

↑, →, ↓, ←, △, □, X, □, X, △, □, □.

PANZER GENERAL

Cercare di ottenere il Blitzkrieg, la guerra lampo: usando mezzi corazzati e lasciando il compito di difendere alla fanteria. Non importa se alcuni obiettivi verranno tralasciati, aggirando il nemico si ottengono risultati migliori.

Decisiva e fondamentale la superiorità aerea, con la quale si porteranno a compimento numerosi scenari.

POINT BLANK 2

Menu Cheat speciale:

Muoversi all'estrema sinistra dello schermo sparando fuori dalla visuale. Scegliere Options dal menu

POY POY

Per uccidersi assieme ai nemici più vicini premere rapidamente X e il tasto □.

SPICE WORLD

Nel menu dove il proprio personaggio cammina sul mondo tenere premuto ► e premere □, □, □ e □. Si otterrà una Spice gigante.

RAINBOW SIX

TUTTE LE MAPPE:

Nel menu principale o in quello richiamato mettendo in pausa il gioco premere:

[L], X, □, □, △, △, □, X.

RC RACER PLATFORM:

BONUS AREA:

Nel livello FUNGAL FREEWAY si può salire sul muro di pietra usando alcune piccole rampe che conducono alla parete. Salendo su tutte e due le rampe fermarsi quando si colpisce il muro, spingendo così due grandi mattoni. A questo punto andare di corsa nella porta tra le due rampe per accedere all'area bonus.

REBEL ASSAULT 2

SBLOCCARE TUTTI I LIVELLI

A DIFFICOLTÀ EASY:

X, □, X, □, X, △

A DIFFICOLTÀ MEDIUM:

X, □, △, △, X, △

A DIFFICOLTÀ HARD:

X, □, □, △, X, △

LIVELLO 01

△, □, X, □, □, X

LIVELLO 02

△, □, X, □, □, △

LIVELLO 05

△, X, X, □, □, □

LIVELLO 06

△, △, X, □, □, □

LIVELLO 07

□, □, X, □, □, X

LIVELLO 08

□, □, X, □, □, △

LIVELLO 09

□, X, X, □, △, □

LIVELLO 10

□, X, X, X, △, □

LIVELLO 11

□, △, X, X, △, X

LIVELLO 12

□, □, X, X, △, △

LIVELLO 13

□, □, X, X, X, □

LIVELLO 14

□, X, X, X, X, □

LIVELLO 15

□, △, X, X, X, X

RESIDENT EVIL 3: NEMESIS

COMBINAZIONE DEGLI ARMADIETTI DI POLIZIA..

Quando si sta entrando nella stazione di polizia, entrare nella stanza in alto a sinistra ed eliminare tutti gli zombie. Proseguire nella stanza successiva con degli armadietti. E' necessario trovare l'armadietto con la luce sopra e attivare così la richiesta del codice. Il codice da inserire p "0131", "0513" oppure "0114". In questo modo si cambieranno le impostazioni del gioco ad ogni nuova partita, cambiando la disposizione degli oggetti nel corso del gioco.

UCCIDERE NEMESIS:

Se si riesce a disabilitare Nemesis ogni volta che appare, si otterranno sempre oggetti nuovi, lasciati cadere dal nemico. Ecco cosa è possibile trovare:

1ST TIME

Eagle parte A

2ND TIME

Eagle parte B

3RD TIME

1st Aid Kit

4TH TIME

M37 parte A

5TH TIME

M37 part B

6TH TIME

1st Aid Kit

MODALITÀ MERCENARIO

Finire il gioco al livello hard per attivare la modalità "mercenary".

ROBO PIT

SELEZIONARE IL LIVELLO

Nel menu principale fare quanto segue:

1. Tenere premuti i tasti [L] + [L2] + [R1] + [R2]
2. Premere ■.
3. Premere ← o ← per cambiare il numero del livello a cui vuoi accedere.

SPYRO THE DRAGON

Per ottenere vite andare nell'inventario e premere per sei volte consecutive il □, seguito dai tasti □, ↑, □, ↓, □, ←, □, ←, □ e ■.

TETRIS PLUS

SELEZIONE DEL LIVELLO

Per poter scegliere il livello da cui partire dovrete andare nel menu delle password, quindi, non appena appare la schermata, premere per due volte la seguente sequenza di tasti: ↓↓→↑↑→↑↑↑↑. Ora premete X e il gioco è fatto.

THE NEXT TETRIS

IL TRUCCO INUTILE

Volete abbassare la musica? Benissimo: nel menu principale premete [R1] + [L2]. Volete invece alzarla? Ancor meglio: premete [R1] + [L1]. Ma la domanda ora sorge spontanea: il telecomando che l'hanno inventato a fare???

nuovo al minimo il maggior numero di volte prima del via. Per attivare tutti i bonus nella modalità arcade è necessario vincere ogni singolo tracciato con ogni macchina ai tre livelli di difficoltà.

STREET FIGHTER 2 ALPHA

IL VESTITO ORIGINALE DI CHUN-LI

Semplicemente iniziate una modalità di gioco qualsiasi, quindi mettete il cursore su Chun-Li nella schermata di selezione del personaggio e tenete premuto ■ per circa cinque secondi, quindi un tasto qualsiasi. (NOTA: questo codice cambia il suo Kikkoken attack, ora per eseguirlo premete * INDIETRO, AVANTI, PUGNO).

INTRODUZIONE ORIGINALE DI ZANGIEF

Per vedere l'introduzione dell'arcade originale, tenete premuto ■ prima che il combattimento abbia inizio. Questo trucco vale solo per le modalità Versus e Training.

STAGE SEGRETI

Per aver accesso allo stage segreto di Mr. Bison o Sagat nella schermata di selezione del personaggio evidenziate uno dei due e premete ► per cinque secondi.

SUPER AKUMA

Nella schermata di selezione del personaggio andate su Akuma, quindi premete ■ ↓ → → ↓ ← ↓ ← ↓ → → ►. **MODE AUTOSTIMA ON** Quasi tutti i personaggi hanno alcuni modi per sbeffeggiare l'avversario quando lo battono, basta tenere premuto ■ e premere un pugno o un calcio.

TEKKEN

PERSONAGGIO SEGRETO

Per utilizzare il personaggio segreto "basta" eliminare tutte le navi nemiche in Galaga. Lo troverete nella schermata di selezione del lottatore ad aspettarvi.

DOPIO A GALAGA

Quando il gioco sta caricando, premete sul secondo controller ↑ + [L1] + [△] + X. Su, dite grazie a mamma Namco, che vi dà i gettoni per giocare in due al gioco elettronico.

HEIHACHI SUPERSTAR

Volete vedere questo esibizionista lottare nella schermata dei titoli? Bene, basta premere [L1] + [L2] + [R1] + [R2] e tenerli premuti finché Haihachi non inizierà a tirar cartoni a destra e a manca.

TEKKEN 2

LOTTATORI PANZONI

Per avere il personaggio trasformato in un bigné deambulante, semplicemente tenete premuto **■** quando selezionate il vostro lottatore preferito (mi raccomando, deve essere il vostro preferito, altrimenti il trucco non funziona...).

NUOVA VISUALE

Per vedere il gioco sotto un altro occhio, tenete premuto **[L1] + [L2]** quando scegliete il vostro personaggio. Questo trucco funziona solo se avete tutti i lottatori selezionabili.

SBEFFEGGIO

Per sbeffeggiare l'avversario appena battuto, tenete premuto il pugno destro o sinistro o il calcio destro o sinistro. Non tutti i personaggi possiedono le varie pose di autostima.

TOMB RAIDER

TUTTE LE ARMI

Per poter usufruire di tutto l'arsenale di Lara, premete i seguenti tasti nella schermata dell'inventario (in base al metodo di controllo utilizzato):

• Default Controls:

[L1] [A] [R2] [L2] [L3] [R2] [L1]

• Control method 2:

[A] [O] [R2] [L2] [L3] [R2] [L1] [A]

• Control method 3:

[A] [R1] [R2] [L2] [L3] [R2] [L1]

LEVEL SKIP

Richiamate l'inventario e premete la seguente sequenza di tasti (come prima in base al metodo di controllo utilizzato):

• Default controls:

[L2] [R2] [L1] [O] [A] [L1] [R2] [L2]

• Control method 2:

[L2] [R2] [A] [L1] [O] [A] [R2] [L2]

• Control method 3:

[L2] [R2] [A] [L1] [N] [A] [R2] [L2]

TOMB RAIDER II

TUTTE LE ARMI O SALTO DI LIVELLO

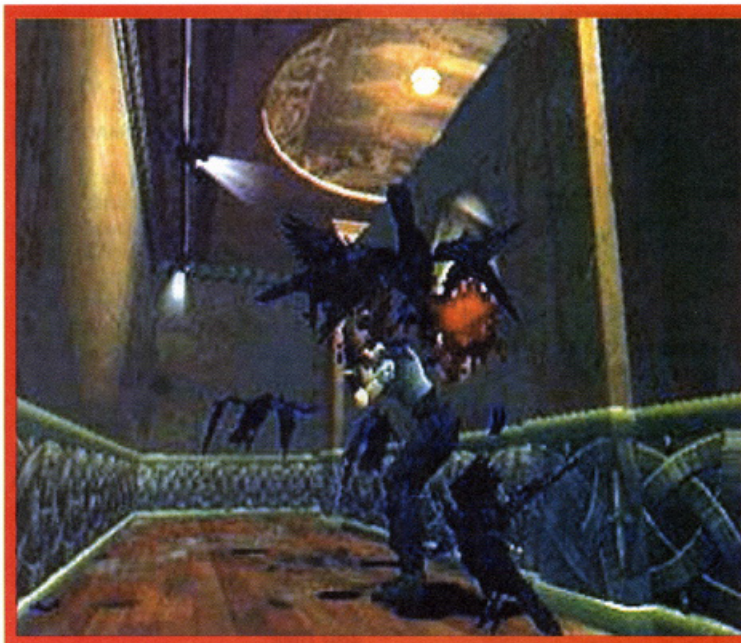
Per usufruire di tutto 'sto popò di roba semplicemente dovete fare un passo a sinistra, uno a destra, e uno ancora a sinistra (strafe), tenere premuto il pulsante per camminare quindi fare un passo indietro e uno avanti, girarsi di 360° per tre volte; quindi saltate in avanti e premere e tenere premuto in aria il tasto della capriola, e il gioco è fatto.

FLARE INFINITI

Per avere flare infiniti semplicemente premete durante il gioco **[L2]** quattro volte. L'inventario non li mostrerà, ma voi potrete usufruirne tutte le volte che vorrete premendo **[A]** e **[L2]**.

MUSICA

Nella casa di Lara c'è una radio, che potete accendere per ascoltare musi-



THUNDERSTRIKE 2

PASSWORD

Inserite una delle seguenti password nell'apposito menu:

South America

Livello 1 - ONHV0V6VEBDU55Q

Livello 2 - 2NH70V9VEFDQ592

Livello 3 - 7RH30V7AEFD64BI

Livello 4 - 8NH30V8EEJD24PI

Gulf 2 - Oil Dispute

Livello 1 - VNHROV0E6JDE53I

Livello 2 - ORHV0U066NDA53A

Livello 3 - IFHD0U0U6RDM5P2

Livello 4 - NJHP0UKE6VDI5BI

Stealth

Livello 1 - 07HP0U0QAUDE45A

Livello 2 - U7HLOUNIADA5RA

Livello 3 - AFHP0UKUA2DM4HI

Central America

Livello 1 - FJHL0UGI12CE4KI

Livello 2 - G7HH0U7212CA5R2

Livello 3 - 2BHP0URQ16CM58A

South China Sea

Livello 1 - KRG50URQ26GE4J2

Livello 2 - 0RGL0UTI3AGA5UI

Livello 3 - FRG9S1CM3EGM52I

Panama

Livello 1 - 93G5SD9UNGGE40A

Livello 2 - VVG5SHUENGGA45Q

Livello 3 - JNGH4CPUNKGM5TI

Eastern Europe

Livello 1 - L3GG4406VOEE5R1

Livello 2 - F7GK5S2QVOEA41A

Livello 3 - 27GK50UMV4EM58Q

Gulf 1 - Canyon

Livello 1 - 7FGK48T6R8ME4NI

Livello 2 - 8JGK48VUR8MA5JQ

Finale - T7GK28U2SCMM40I

TIGER SHARK

Codici tigre e codici squalo

Inserite questi codici nell'apposita schermata delle password e divertitevi come bambini:

CODICE EFFETTO

BUGGY Video

BURAN Nessuna collisione

DNEPR Collision boxes

KAMOV Sound test menu

KIEV Menu dei filmati

KIROV Munizioni infinite

KURSK Invulnerabilità

LENIN Azz, l'orticaria!!!

MINSK Resetta tutti i trucchi

ROGOV I poligoni del terreno

sono colorati a caso

RUBLE Armi putenti

RUSSI "Clean" pause

SNEEG Gioco bonus Sea Hunter

SOYUZ Gravità abbassata

VOLGA Ancora terreno colorato a caso

TOMB RAIDER IV

COME SI UCCIDONO GLI SCHELETRI?

In TRIV gli scheletri sono teoricamente invulnerabili, non registrando alcun colpo portato da pistole e così via. L'unico rimedio possibile è quello di aggirarli: se sparate a uno scheletro con il fucile; infatti, questo verrà buttato indietro dalla potenza del colpo, cercate quindi di avvicinare lo scheletro a un baratro; dopodichè sparategli e lo vedrete cadere verso una fine inesorabile.

SALTO DEL LIVELLO

Andate nella schermata dell'inventario e assicuratevi che la bussola sia direzionata verso Nord, per far questo potete appendervi a un bordo e spostarvi leggermente fino a quando non è perfettamente sul Nord. Mentre siete nella schermata dell'inventario andate su Carica Partita, premete e tenete premuti L1, L2, R1, R2, la freccetta alta sul controller digitale, quindi uscite dalla schermata premendo triangolo.

TUTTI GLI OGGETTI

Andate alla schermata dell'inventario e assicuratevi che la bussola sia diretta a Nord, quindi andate su di un Large Medipack, premete e tenete premuti i tasti L1, L2, R1, R2, freccetta bassa sul pad digitale e uscite dalla schermata premendo il tasto triangolo.

TUTTE LE ARMI

Andate ancora una volta alla schermata dell'inventario, assicurandovi per l'ennesima volta che la bussola sia verso Nord, quindi andate su di uno Small Medipack, premete e tenete premuti: L1, L2, R1, R2 e freccetta alta sul pad digitale, quindi uscite dalla schermata premendo triangolo.

TROVARE I TESCHI D'ORO NEL LIVELLO DI ALLENAMENTO

Il primo teschio si trova all'inizio, dritti verso sinistra.

Il secondo è invece in fondo all'acqua che si trova sotto il primo salto che dovrete imparare a fare.

Il terzo è invece sotto la sezione del salto in corsa.

Il quarto è nella zona d'acqua in cui vi viene insegnato a nuotare.

Il quinto si trova nella sequenza all'aperto, in cui il vecchio sta combattendo, dirigetevi a destra, fino in fondo all'angolo destro.

Il sesto è sul pavimento sulla destra della stanza in cui gli spuntori sono vicini alla porta di uscita, proprio prima che Lara esca per imparare ad accucciarsi.

Il settimo è proprio nello spazio in cui ci si deve andare ad accucciare e a muoversi a gattoni.

L'ottavo si trova invece in un posto sopraelevato, proprio a destra di dove Lara segue il vecchio uomo sulla salita, proprio prima che lui cominci a parlare a riguardo all'andare a destra o a sinistra.

TOUGE MAX 2

MEGLIO CHE IN UN CONCESSIONARIO

Per avere tutte le auto disponibili nella

schermata dei titoli tenete premuti

[L1] [L2] [R1] [R2]. Sentirete un suono: subito

dopo premete insieme pure **[IA]**, e sentirete un altro suono. Ora, sempre tenendo premuti tutti i tasti precedenti, premete **▶** ed il gioco è fatto.

TUTTE LE PISTE

Per avere tutte le piste disponibili nella

schermata dei titoli tenete premuti

[L1] [L2] [R1] [R2]. Sentirete un suono: subito

dopo premete insieme pure **[↓] [X]**, e sentirete un altro suono. Ora, sempre tenendo premuti tutti i tasti precedenti, premete **▶** ed il gioco è fatto.

TURBO PROP RACING

CODICI CODICIÀ

Per attivare una delle seguenti gabelle inserite il codice indicato al posto del vostro nome (NOTA: se il nome è di sole tre lettere

va inserito con uno spazio all'inizio):

codice effetto

BOA Tutte le barche

QAK Il trucco della papera (???)

HURR Hurrycane Boat

STR Tutti i fiumi

DAY Sblocca le piste diurne

NIT Sblocca le piste notturne

RRIM Sblocca le piste speculari

FRAC Sblocca le piste frattali (???)

WINR Finisce la gara

TEST DRIVE 6

CODICI

\$6,000,000

Inserire AKJGQ come nome.

TUTTE LE AUTO

Inserire DFGY come nome.

TUTTI I TRACCIATI

Inserire ERDTH come nome.

TUTTI I TRACCIATI RAPIDI

Inserire CVCVBM come nome.

TRACCIATI PIÙ CORTI

Inserire QTFHYF come nome.

TUTTI I CONCORRENTI

Inserire OPIOP come nome.

DISABILITÀ I CHECKPOINT

Inserire FFOEMIT come nome.

ABILITÀ I CHECKPOINT

Inserire NOEMIT come nome.

FERMA LA MODALITÀ "BOMBER"

Inserire RFGTR come nome.

PREVIEW DELL'AUTO

Tenere premuti **[L1]** + **[R1]** mentre si sta comprando o scegliendo un'auto per avere una preview delle altre.

THRASHER: SKATE AND DESTROY

ROOM OF BLUE

Per entrare nella "room of blue" andare verso il grande tubo a metà. Quando si è a metà nel tubo muoversi a sinistra dentro il muro per entrare nella stanza.

PUNTI EXTRA:

Mettere il gioco in pausa e tenere premuto **[L1]** + **[L2]** + **[R1]** + **[R2]** seguito da **[O]** ripetutamente. Ogni volta che si preme **[O]** i punti saliranno di 5000.

TONY HAWK'S PRO SKATER

Mettere il gioco in pausa. Tenere premuto **[L1]** e premere successivamente questi tasti: **[X]**, **[O]** (due volte), **[A]**, **[↑]** e **[↓]** per ricevere 13 punti in tutte le abilità.

Per selezionare il livello di partenza invece Mettere il gioco in pausa, tenere premuto **[L1]** e premere **[A]**, **[→]**, **[↑]**, **[O]**, **[A]**, **[←]**, **[↑]**, **[O]**, **[A]**.

Per sbloccare tutti i livelli, filmati FMV e Dick. Metti in pausa, tenere premuto **[L1]** e premi: **[O]**, **[→]**, **[↑]**, **[↓]**, **[O]**, **[→]**, **[↑]**, **[O]**, **[A]**.

Per rallentare il gioco mettere il gioco in pausa, tenere premuto **[L1]** seguito da **[O]**, **[←]**, **[↑]**, **[O]**, **[←]**.

TOY STORY 2

MODALITÀ DEBUG:

Nella schermata dei titoli premere **[X]**, **[O]** e **[O]**.

LOCAZIONI LASER VERDE:

I laser verdi permettono di eliminare i nemici con un singolo colpo, si possono trovare nelle seguenti zone.

CASA DI HANDY:

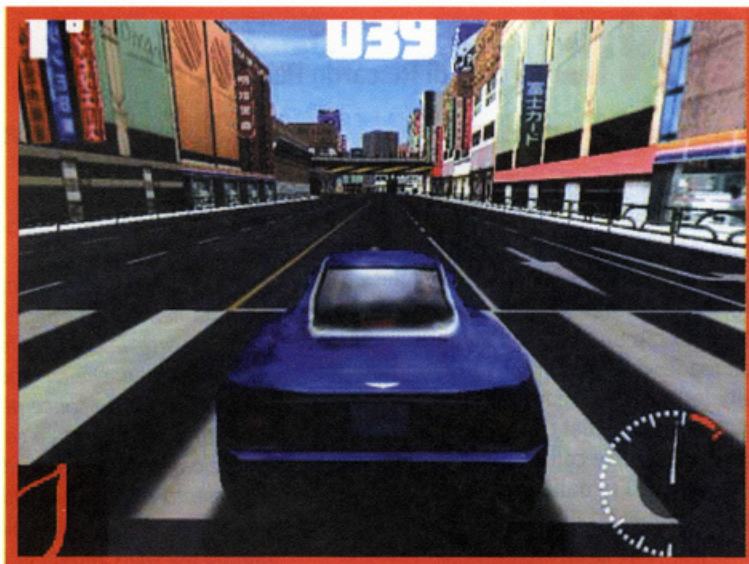
Quando si va nel garage occorre trovare una strada che porti al furgone. Una volta in cima si troverà un laser verde.

VICINATO DI HANDY:

Trovare il luogo con la macchina rotta. Il laser dovrebbe trovarsi proprio di fronte.

ALLEYS E GULLIES:

Girare a sinistra quando si vede la prima scatola di aerei.



TWISTED METAL 4 PLATFORM: SONY PLAYSTATION

PASSWORDS

[A], **[L1]**, **[↓]**, **[A]**, **[↑]**

Armi speciali infinite

[→], **[A]**, **[→]**, **[A]**, **[L1]**

CPU spara solo al giocatore 1

[→], **[←]**, **[R1]**, **[→]**, **[O]**

Tutte i bonus delle armi sono napalm

[↓], **[A]**, **[↓]**, **[L1]**, **[R1]**

Pochissima trazione

[O], **[↓]**, **[←]**, **[L1]**, **[↓]**

Niente salute, e Power-Up delle armi

[→], **[A]**, **[→]**, **[A]**, **[L1]**

Tutte le auto mirano agli umani

[R1], **[→]**, **[←]**, **[R1]**, **[↑]**

Tutti i Power-Up sono Homing Missile

[↓], **[↓]**, **[O]**, **[L1]**, **[←]**

Tutti i Power-Up sono Homing Missile

[↑], **[→]**, **[↓]**, **[L1]**, **[A]**

Tutti i Power-Up sono Bombe

[L1], **[←]**, **[→]**, **[O]**, **[→]**

Auto nemiche che ignorano i Power-Up della salute

[A], **[L1]**, **[↓]**, **[A]**, **[↑]**

L'energia si ristabilisce più velocemente

[↓], **[←]**, **[L1]**, **[←]**, **[→]**

Invincibilità

[↓], **[↓]**, **[↓]**, **[↓]**, **[↓]**

Attiva la memory card

[O], **[L1]**, **[↓]**, **[L1]**, **[↓]**

Inizia al livello "Amazonia 3000 B.C."

[L1], **[→]**, **[←]**, **[←]**, **[L1]**

Inizia al livello "Bedroom"

[↓], **[R1]**, **[←]**, **[R1]**, **[R1]**

Inizia al livello "Minion's Maze"

[←], **[A]**, **[→]**, **[→]**, **[←]**

Inizia al livello "Neon City"

[↓], **[←]**, **[↑]**, **[↓]**, **[O]**

Inizia al livello "Oil Rig"

[↓], **[↓]**, **[↓]**, **[O]**, **[L1]**

Inizia al livello "Road Rage"

[O], **[←]**, **[↓]**, **[R1]**, **[L1]**

Inizia al livello "The Carnival"

[↓], **[R1]**, **[→]**, **[R1]**, **[L1]**

Abilita Crusher

[A], **[L1]**, **[L1]**, **[←]**, **[↑]**

Abilita Minion

[↓], **[A]**, **[→]**, **[L1]**, **[↓]**

Abilita Moon Buggy

[↑], **[↓]**, **[←]**, **[↓]**, **[→]**

Abilita RC

[←], **[O]**, **[A]**, **[→]**, **[↓]**

Abilita Super Auger

[↑], **[→]**, **[↓]**, **[↑]**, **[L1]**

Abilita Super Axel

[→], **[L1]**, **[↓]**, **[O]**, **[↓]**

Abilita Super Slamm

[O], **[A]**, **[↓]**, **[O]**, **[←]**

Abilita Super Thumper

[↓], **[R1]**, **[→]**, **[→]**, **[←]**

Abilita Sweet Tooth

L'ANGOLO DEL GASOLATORE

Lo sappiamo che in mezzo a voi assidui lettori dei trucchi si celano i migliori "gabolatori" di mezzo mondo.

Orsù, non vergognatevi, esponetevi al pubblico di PSW inviando trucchi, codici, password e tutto quello che avete scovato nelle vostre infinite scorribande nel mondo della console Sony.

I migliori avranno l'onore della pubblicazione con tanto di nome e gloria in aeternum nell'olimpico di PSW.

Ecco l'indirizzo:

PlayStation World Hint Zone - Via A. Moro 3 - 20090 Buccinasco (Mi)

e-mail: hintzone@psw.edilfaro.it

ca. Per farlo entrate in casa, andate verso la piscina (dalla parte opposta della cucina), e arrivate a filo della strada guardate alla vostra destra: vedrete qualcosa di bianco. Quello è lo stereo di Lara. Per accenderlo avanzate di poco e troverete un pannello grigio con il pulsante on/off: premetelo per sentire la musica.

TOMB RAIDER III: ADVENTURES OF LARA CROFT

TUTTI I SEGRETI E LE CHIAVI

Durante il gioco semplicemente premete

[L2] (5 volte) **[R2]** **[L2]**

(3 volte) **[R2]** **[L2]** **[R2]** **[L2]**

(2 volte) **[R2]** **[L2]** (2 volte)

[R2] **[L2]** (2 volte), e il gioco è fatto.

TUTTE LE ARMI, I MEDIKIT, I FLARE

I SAVE CRYSTALS

Per avere tutto 'sto popò di roba premete durante il gioco:

[L2] **[R2]** (2 volte)

[L2] (4 volte) **[R2]** **[L2]** **[R2]**

(2 volte) **[L2]** **[R2]** (2 volte)

[L2] (2 volte) **[R2]** (2 volte)

[R2]

SALTARE IL LIVELLO

Se non riuscite a uccidere un nemico particolarmente tosto, o siete bloccati in qualche locazione, premete questi simpaticissimi tasti

durante il gioco: **[L2]** **[R2]**

[L2] (2 volte) **[R2]** **[L2]** **[R2]** **[L2]**

[R2] **[L2]** (4 volte) **[R2]** **[L2]**

[R2] (4 volte) **[L2]**

RACETRACK KEY

Per avere questa chiave, nella villa di Lara premete:

[R2] **[L2]** (3 volte) **[R2]** **[L2]** (6 volte)

[R2] **[L2]** (5 volte) **[R2]**

[L2] (2 volte).

ENERGY UP!

Se state per morire, date una bella dose di energia a Lara tramite la pressione di questi tasti:

[R2] (2 volte) **[L2]** **[R2]** **[L2]** (6 volte)

[R2] **[L2]** (5 volte) **[R2]**

[L2] (2 volte).

V-RALLY

Quando appare il logo della Infogrames (quell'animale che assomiglia a Pari), premete velocemente **[↑]**, **[A]** + **[O]**: dovrebbero apparire le parole "Lock Off". Ora potete inserire uno dei seguenti codici, (avendo però l'accortezza di tenere premuto l'ultimo tasto della serie fino a quando non avete scelto la lingua):

effetto codice

Nessun limite di tempo **[←]** + **[L1]**

18 piccole piste extra **[←]** + **[L2]**

Ricominciare l'Arcade Mode **[←]** + **[R2]**

Debug Mode **[←]** + **[→]**

Tutti i cheat **[←]** + **[→]**

[L2] + **[L2]** + **[R1]** + **[R2]**

"Anno nuovo, vita nuova", dice un noto proverbio.
"Anno nuovo, vita nuova", dico anch'io, dall'alto della mia misera posizione di redattore. Quindi, dal prossimo numero, basta con le richieste di trucchi e soluzioni. Basta: da oggi in poi pubblicherò solamente lettere a proposito di storia, di latino, di filosofia, di matematica... dopo tutto lo spirito della Hint Zone rimane invariato. O no?

FINAL FANTASY VIII

Spettabile Redazione di PlayStation World, è con rammarico che Vi invio queste poche righe. Attratto dalla copertina della Vostra rivista n. 6, con la... soluzione completa a FF8, la acquisto per la prima (e penso ultima) [NdZzap burp... questo significa che non leggerai la risposta?] volta. Mi fiondo sulla (testuale) "...tempestiva ed esauriente soluzione totale del GDR più chiacchierato del momento!" e con estremo stupore rimango avvilito dalla pochezza e dalla estrema superficialità con la quale sorvolate sui capitoli del gioco. Sorvolo sulla totale assenza di come ottenere le G.F. e a cosa serve in maniera pratica l'utilizzo del sottogioco delle carte (cosa, quest'ultima, che tuttora ignoro), ma voglio soffermarmi sul punto dove sono bloccato. Sono arrivato senza troppe difficoltà all'inizio del 4° disco, e sono bloccato da diversi giorni sullo scontro con la strega Edea con in ostaggio Rinoa; per quanti tentativi faccia (attacchi fisici, G.F., magie varie ecc.) o muore il mio team oppure Rinoa, ma la Strega Edea sembra imbattibile per le mie conoscenze. Speranzoso volo a pagina 63 del Vostro giornale, che così liquida l'argomento: "...sarete attaccati e non dovete assolutamente lasciar morire Rinoa in questa battaglia". Incredibile!!! Questa è la vostra esauriente soluzione! So che difficilmente mi risponderete, ma è con delusione che cordialmente Vi saluto. Un vostro possibile lettore.

Arturo

Sarà che mi chiamo Riccardo e non Arturo (sdrammatiziamo, suvvia!), sarà che, vittima del tipico stress da post-reinstallazione-di-sistema-operativo-rigorosamente-GNU, ho da poco subito un'ulteriore diminuzione delle mie già infime facoltà mentali o, forse, sarà che, in realtà, a Final Fantasy VIII non ho giocato molto (giusto qualche oretta...). Fatto sta che la promessa soluzione di FFVIII albergava effettivamente sulle pagine dello scorso numero di PlayStation World. E che, con gli inevitabili limiti imposti dall'esiguo numero di pagine disponibili, la suddetta soluzione conduceva il lettore verso l'epilogo del gioco. Risulta, dunque, ovvio che Piermaria, in fase di stesura dell'articolo, con gli occhi sempre puntati sul numero di caratteri che la sua soluzione stava occupando, sia stato costretto a omettere alcuni particolari per lasciar spazio ad altri ritenuti da lui, e a ragione, più importanti. Insomma, molto probabilmente per saziare del tutto la tua brama di sapere non sarebbero

bastati quattro numeri di PSW, eventualità che definire "irrealizzabile" sarebbe utilizzare un grande eufemismo. Ma andiamo a esaminare in dettaglio i tuoi appunti (critiche) sulla soluzione. Le GF non sono, come mi conferma e suggerisce lo stesso Piermaria Mendolicchio, assolutamente fondamentali; stesso dicasi del gioco di carte, la cui manifesta inutilità ha suscitato non poche critiche da parte degli utenti. Per quanto concerne, invece, la famigerata Strega Edea, visto e considerato che, nelle condizioni in cui si trova il tuo team, il combattimento risulta insostenibile, l'unico consiglio che posso elargirti è quello di errare per il mondo del GDR Square in cerca di nemici con cui confrontarti, per poter così aumentare la tua forza. Direi che è davvero tutto: ti auguro tanti, tantissimi pomeriggi videogiocosi e non, accompagnati o meno dalla rivista che hai sotto gli occhi.

DUKE NUKEM: TIME TO KILL

Ciao, mi chiamo Dario e sto cercando i trucchi per Duke Nukem: Time to Kill. Sperando di non essere cestinato, vi faccio i miei più sentiti complimenti.

Dario 78

Gentile redazione di PlayStation World, è ormai da molto tempo che cerco, senza fortuna, i codici del gioco Duke Nukem: Time to Kill. Sapete nulla a proposito?

Marco Boldè

I seguenti codici devono essere digitati mentre il gioco è in pausa.



Mandate le vostre lettere a:
**PlayStation World
Hint Zone**
Via A. Moro 3
20090 Buccinasco
(Mi)
oppure in e-mail a:
hintzone@psw.edilfaro.it



NEMICI DALLA TESTA PINGUE

R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, R1, sinistra.

MUNIZIONI INFINITE

Sinistra, destra, sinistra, destra, select, sinistra, destra, sinistra, destra, select.

TUTTE LE ARMI

L1, L2, su, L1, L2, giù, R1, destra, R2, sinistra.

INVENTARIO COMPLETO

R1, R1, R1, R1, R1, L2, L2, L2, L2.

TUTTE LE CHIAVI

Su, destra, su, sinistra, giù, su, destra, sinistra, destra, giù.

INVISIBILITA'

L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1, L1, R1.

INVULNERABILITA'

L2, R1, L1, R2, su, giù, su, giù, select, select.

SELEZIONE LIVELLO

Premi 9 volte su e poi una sola giù.

SILENT HILL

Ciao, sono Bruce Willis. Il mio ultimo acquisto per PlayStation è stato *Silent Hill*, ottimo gioco sviluppato dalla Konami. Ottimo gioco ma... forse un po' troppo semplice [NdZzap beh, ti credo... Bruce Willis e la sua fida canottiera possono questo e altro!]. Tanto per intenderci, ho portato a termine il gioco in meno di una settimana (e con quattro finali diversi), nonostante le descrizioni degli amici, che lo dipingevano come un titolo difficilissimo. Forse ti chiederai perché scrivo, se ho trovato il gioco tanto facile. Ecco perché: come si ottiene il finale specia-

le? Grazie e complimenti per la splendida rivista.

Ciao

Bruce Willis

E bravo il nostro Bruce! In meno di una settimana hai terminato Silent Hill e assistito a quattro dei cinque finali disponibili. Ma ti manca l'ultimo, quello "speciale". Nella situazione in cui ti trovi, inizia il Next Fear Mode. Dopo aver incontrato Cybil, vai nel negozio che si trova di fianco al bar e prendi il Channelling Stone. Per terminare nella sua completezza il titolo Konami, non ti resterà che utilizzare l'oggetto da te raccolto (la pietra) in cima al faro, sopra al tetto della scuola, dinanzi alle camere del Norman Hotel, sul ponte dell'imbarcazione che si trova al termine di un vicolo cieco assai prossimo al faro e fuori dall'ospedale.

WORMS

Spettabile redazione di PSW, sono tre anni che ho comprato la PlayStation e, in questi tre anni, a parte qualche raro caso, non ho mai trovato nessun gioco in grado di trasmettere a me e ai miei amici quella straordinaria carica di divertimento e spensieratezza che è propria di *Worms*. Ma qui arriva il problema: dopo un po' di tempo sarei davvero lieto di rinnovare, di espandere il gioco, magari con qualche bel truccetto.

Cosa mi sapete suggerire?

Mario Regali

Qualche bel truccetto, naturalmente:

ARMI EXTRA

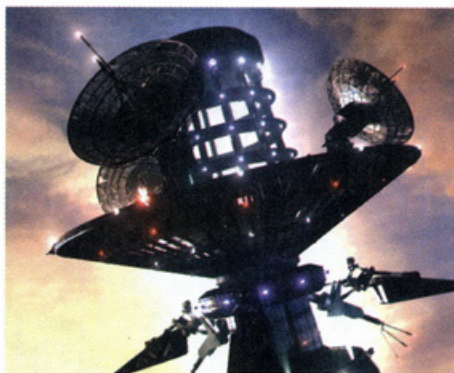
Premi X+quadrato per dieci volte alla schermata di opzioni delle armi.

BANANA BOMBS COME IL PREZZEMOLO

Giù, destra, quadrato, quadrato, X, quadrato, quadrato, X, quadrato, quadrato

COME TYSON PIU' DI TYSON

Esegui un "fire punch" durante il gioco, tieni poi premuto quadrato e, per concludere, R1, L1 e cerchio.



**RICEVIAMO
E VOLENTIERI
PUBBLICHIAMO**

Ho provato i seguenti trucchi di *Tomb Raider 4* e mi funzionano perfettamente.

- Per avere armi e munizioni, madipack e segnalatori illimitate:
- Tutti gli oggetti Lara con la faccia Nord (Si consiglia di farla aggrappare e sospesa da terra)
Apri inventario, bus-sola a Nord
Richiama "medipack grande" e premere contemporaneamente:
GIU' L1 L2 R1 R2 QUADRATO CERCHIO X.

Francesco Mammaro
Roma

Prodotto da
EIDOS
Sviluppato da
interno
Distribuito
in Italia da
Halifax
Prezzo
L. 108.900
Sito Internet
www.tombraider.com

SOLUZIONI

SECONDA PARTE

TOMB RAIDER THE LAST REVELATION

Proseguono le avventure
in terra d'Egitto
dell'eroina digitale più famosa
(e formosa) del mondo.
Nuove insidie,
nuovi trabocchetti,
nuove difficoltà... ma qui
c'è tutto il necessario
per concludere felicemente
Tomb Raider
The Last Revelation.



LIVELLO 12 TOMBA DI SEMERKHET

Prendete gli oggetti che troverete nei due vasi all'inizio, poi scendete lungo lo scivolo per arrivare a una stanza piena di "così" (forse ragni), che vi attaccheranno. Appendetevi al soffitto e proseguite sino dall'altra parte e lasciatevi cadere, poi usate la corda per scendere nella stanza sotto di voi. Prendete la torcia appoggiata su una delle piattaforme del cornicione e usatela sul braciere lì di fronte, poi scendete di sotto ed attivate i tre interruttori che troverete nelle alcove lungo il muro esterno (e fate attenzione ai soliti insetti): in questo modo, al piano superiore si aprirà la porta tra i due vasi. Entrate nella nuova stanza e aprite la porta nascosta nel blocco rosso alla vostra sinistra. Proseguite lungo questa strada e arriverete in una grande sala con una specie di scacchiera gialla sul pavimento: saltate verso la vostra sinistra e arrampicatevi sulla scala nera e prendete le munizioni, poi tornate di sotto ed entrate nell'apertura a destra.

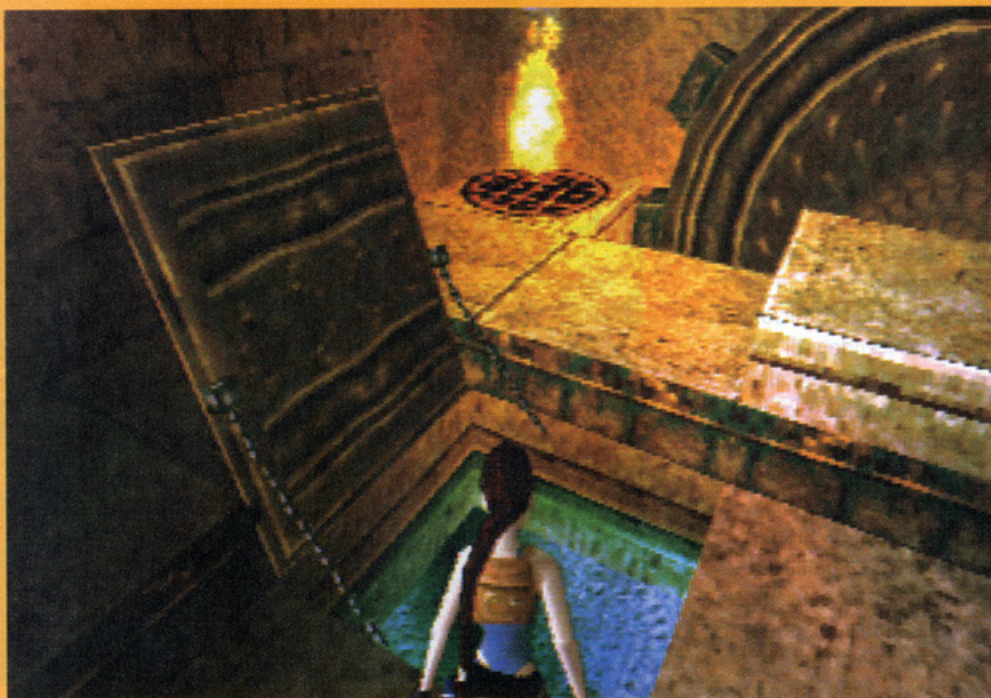
Arrampicatevi sulla scaletta di ferro e proseguite lungo il corridoio, sino a quando non arriverete ad una stanza nella quale verrete attaccati da due sciacalli. Una volta eliminati i cagnacci, attivate i tre interruttori (ovviamente aspettando che le fiamme si spengano, e spingendo prima i due laterali), poi entrate nella nuova stanza che si sarà rivelata a destra e ripetete l'operazione con i sei interruttori che troverete, fino a quando non vedrete una breve animazione in cui vi verrà mostrata una piattaforma che scende nell'area in cui eravate prima. Tornate indietro (passando dalla parte opposta rispetto alla porta da cui siete entrati) e arrampicatevi sulla piattaforma-gabbia di destra. Da qui, con un salto in corsa, potrete raggiungere la passerella con l'ultimo interruttore fiammeggiante che, una volta spento, vi permetterà di scendere la rampa sotto di voi e impadronirvi delle Leggi di Senet che, esaminate nell'inventario, vi spiegheranno come vincere il gioco della scacchiera (per giocare al quale dovrete tornare nella sala principale, salire la botola a sinistra e usare le tre piastrelle colorate per controllare le vostre tre "pedine". Per usare i bastoncini, basta che premiate il tasto azione). Una volta fatto questo, sul pavimento sotto di voi si apriranno due botole.

Entrandoci, scivolerete per alcune rampe e dovrete poi usare un palo per scendere in una nuova stanza: qui, cercate un'apertura sul muro opposto a voi e andateci. Arriverete così in una stanza con due cani ed una leva che aziona una coppia di martelli di pietra. Trascinate la pedina che si trova nel piccolo corridoio verde in posizione, poi rompetela con i martelli e prendete il Pezzo di Cartouche 1. Tornate nella stanza con le due corde e, sulla piattaforma opposta rispetto a quella su cui siete ora, troverete un piccolo cunicolo nel quale potrete strisciare. Sbucherete in una sala con una passerella di fronte a voi, i soliti due martelloni sospesi e la solita pedina in fondo, che questa volta dovrete però spingere semplicemente in posizione per recupe-

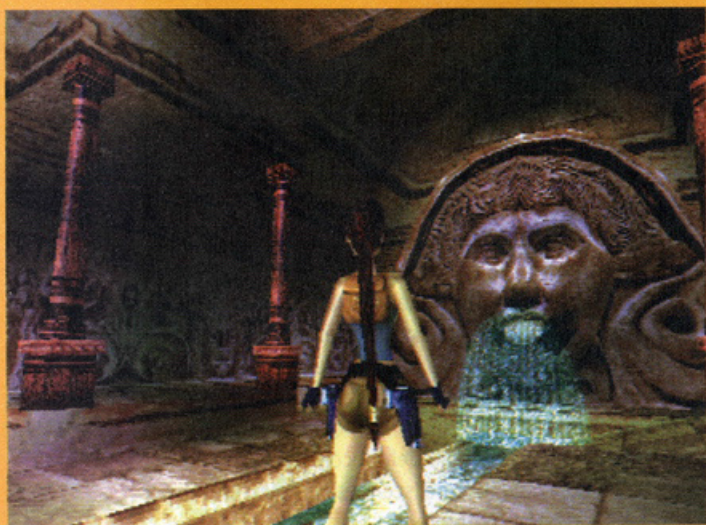


rare il Pezzo di Cartouche 2, che potrete combinare con quello che già avete per ottenere il Cartouche di Ba. Tornate nella sala principale e usatelo sul blocco arancione accanto ai portali più chiari, poi uccidete i due sciacalli ed entrate nella nuova stanza. Giratevi a destra e fate un salto in corsa per appendervi all'interruttore sulla parete di fronte a voi, poi usate uno dei due pali per tornare di sopra e spingete la pedina lungo la passerella sino ai martelli (se le fiamme si riaccendono potete tornare nella stanza principale attraverso un piccolo cunicolo e poi ripetere il salto verso l'interruttore): in questo modo, otterrete il Cartouche di Ra che vi servirà per aprire gli altri portali. Salite le due rampe di scale, e vi ritroverete in una sala assieme ad uno spiritello del fuoco. Facendo attenzione a non farvi toccare, scendete e poi salite sulla rampa a destra, proseguendo poi fino ad una





guite lungo il corridoio, poi superate la trappola con un salto in corsa e prendete gli oggetti sui piedistalli lasciando per ultimo il medikit grande al centro (che, una volta preso, farà arrivare i soliti simpatici ragnetti). Fatto questo, tornate sino a dove avete preso la torcia e passate sul cornicione dall'altra parte. Salite la rampa ed attivate l'interruttore dietro di voi, poi arrampicatevi sulla gabbia gialla e proseguite lungo il corridoio sino alla stanza con il tappeto rosso per terminare il livello.



stanza con un blocco cubico nel centro ed una leva. Premete quest'ultima per liberare uno spirito d'acqua che terrà impegnato quello del fuoco, poi tornate alla stanza con le tre corde che pendono dal soffitto e, partendo dalla piattaforma dalla quale siete arrivati, saltate sulla prima, passate dondolandovi sulla seconda e sulla terza e poi saltate sulla piattaforma alla vostra sinistra. Proseguite sulla passerella centrale e, dopo aver ucciso i pipistrelli, saltate sul blocco con il palo. Salite fin quasi al soffitto e poi giratevi verso la direzione dalla quale siete arrivati, quindi fate un salto all'indietro per atterrare sulla piattaforma. Aggrappatevi all'interruttore nero per far scendere la piattaforma dall'altra parte, poi risalite il palo e prendete la torcia dal buco. Gettatela di sotto, poi scendete anche voi e recuperatela. Proseguite lungo il corridoio fino alla sala principale e accendete la vostra torcia nel bracier, quindi tornate da dove siete appena arrivati e accendete le due torce appese al muro per far aprire una botola nel pavimento. Scendete la scala e prose-

LIVELLO B IL GUARDIANO DI SEMERKHET

Lasciatevi cadere nella botola di fronte a voi e superate le due trappole correndo, poi scivolte giù per la rampa per arrivare in una sala con una mappa dell'Egitto. Andate a sinistra e arrampicatevi nel corridoio inclinato, poi strisciate nel cunicolo alla vostra destra. Qui troverete una ruota che aziona la lastra blu che potete vedere davanti a voi, leggermente spostata sulla destra. Girate il meccanismo stando sulla destra sino a quando la lastra non sarà completamente alzata, poi correte sulle piattaforme saltando dall'una all'altra per oltrepassarla prima che si sia riabbassata (fate attenzione alle lame appese sotto alcuni tratti di percorso, perché se vi fermerete troppo tempo sopra di loro si attiveranno). Per prendere il gioiello sul piedistallo, il Vraeus d'oro, andate sulla piattaforma sotto la torcia perché, in caso contrario, le solite lame vi farebbero a fettine. Scendete di sotto e andate verso l'altra parte della stanza evitando le piastrelle cremisi, poi entrate nel corridoio nascosto dalla colonna, salite sulla scala, entrate nel cunicolo e una volta giunti di nuovo accanto alla ruota tornate nella stanza con la mappa. Usate il Vraeus d'oro nello slot triangolare e poi prendete la Chiave del Guardiano dentro alla piramide aperta dal raggio di luce, chiave che andrà inserita in uno slot sul muro di destra. Scendete nella botola che si aprirà e proseguite lungo il corridoio, raccogliendo il medipak piccolo (memorizzate questa locazione perché dovrete tornarci in seguito) che troverete. Arrivati in fondo, azionate la leva ed entrate nella porta appena sfondata dal toro: continuate a correre lungo il corridoio sino a quando non arriverete di fronte ad un blocco con un buco al centro, nel quale trove-

rete una torcia. Per accenderla, tornate all'inizio del corridoio ed accostatela alla fiamma, poi tornate dove l'avete presa e accendete le due lampade per aprire la porta nella zona scura. Scendete e prendete le munizioni per il fucile sul piedistallo di sinistra, saltando poi indietro per evitare le lame: ripetete il tutto per gli altri due oggetti e uscite facendo attenzione alla palla che cadrà dal soffitto. Tornate dove avete preso il medipak piccolo ed appendetevi al soffitto, proseguendo così fino a quando non troverete un cunicolo nel muro di sinistra. Entrateci lasciandovi cadere dal soffitto ed afferrando la sporgenza e proseguite sino ad arrivare ad una passerella che dà su una stanza con quattro blocchi che eruttano fiamme: scendete aggrappandovi alla scala alla vostra destra e prendete innanzi tutto le munizioni per il fucile su una delle strutture. Poi scendete e prendete altre munizioni dal

foro da cui escono le fiamme, poi giratevi e prendete le frecce avvelenate per la balestra (che troverete successivamente). Tornate quindi verso l'unico blocco la cui fiammata non è continua e premete nuovamente l'interruttore, poi premete due volte quello dietro di voi, poi premete l'interruttore del blocco grigio ed infine quello dell'ultimo blocco. Scappate dai ragni, tornate nel corridoio principale e fatevi seguire dal toro sino ad una stanza con un grosso lampadario e tre

interruttori che attivano due porte sul muro di fondo. Purtroppo, per attivare gli interruttori dovrete mettervi davanti e aspettare che il bestione vi carichi, dopodiché dovrete saltare via molto velocemente (salvate qui, perché con un solo colpo in carica il toro può letteralmente piantarvi nella parete). Una volta "premuti" i tre blocchi, entrate per prima nella porta di destra e raccogliete le munizioni varie, poi tornate indietro e prendete la porta di sinistra per terminare il livello.

LIVELLO 14 FERROVIA ABBANDONATA

Premete la leva dietro di voi per aprire la porta, poi saltate sulla carrozza successiva ed entrate. Uccidete il guerriero che apparirà in fondo al corridoio (ignorare pure le tre porte) e proseguite sul terzo vagone, a metà del quale verrete attaccati da due guardie che salteranno sul treno. Quando le avrete eliminate, correte sino al vagone arancione e appendetevi ad una delle due scalette ai lati della porta per salire sul tetto. Mentre vi appresterete a saltare, verrete attaccati da due ninja, quindi uccideteli e, dopo aver esplorato i due vagoni dai quali sono usciti (in uno troverete un terzo uomo ad attendervi), continuate ad andare avanti lungo il treno sino al vagone con il telone azzurro. Appendetevi ad uno dei due lati e superate l'ostacolo costituito dal carico a forza di braccia, poi saltate sulla carrozza che segue appendendovi alla scaletta di metallo sulla sinistra. Uccidete il ninja, andate sino al fondo e calatevi verso il basso: sotto di voi si aprirà un portello, che potrete raggiungere semplicemente lasciandovi cadere, afferrandovi alla cassa di legno e tirandovi su: prendete le munizioni e il medikit, tornate sul tetto e cercate il portello sul lato sinistro del vagone. Entrateci nel solito modo e prendete tutto quello che trovate, poi usate il piede di porco che avete appena recuperato (è accanto al fucile, non molto visibile) sull'ingranaggio della leva. Tornate indietro lungo tutto il treno, uccidendo i numerosi ninja che vi affronteranno e, una volta arrivati nel vagone dal quale siete partiti, usate nuovamente il piede di porco sull'ingranaggio e andate verso la locomotiva per terminare il livello (attenzione all'ultimo salto, particolarmente insidioso; per farlo nel modo corretto dovete stare ad un passo dal bordo della passerella, altrimenti sbatterete la testa e finirete di sotto).

LIVELLO 15 ALESSANDRIA

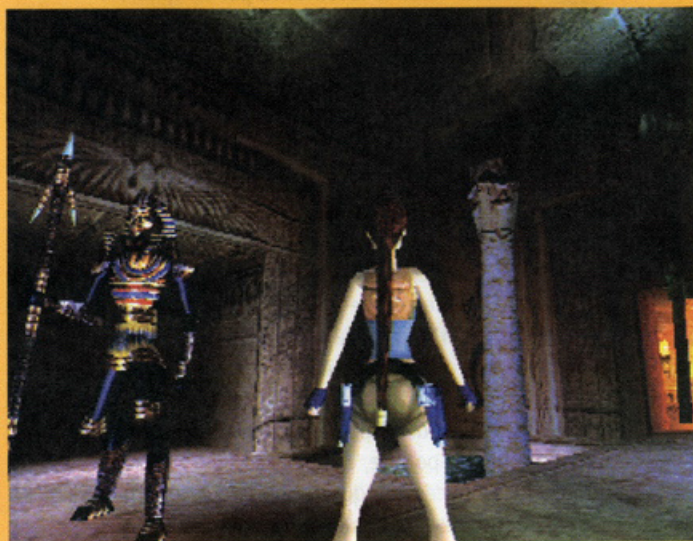
Prendete la galleria a sinistra ed uccidete i due scorpioni, poi proseguite verso la piazza e sparate alla guardia che vedrete correre in lontananza. Andate verso destra, ed entrate nella piccola casa. Ripulitela dalle due guardie, poi uscite ed entrate nella grossa casa centrale, dove incontrerete quel mangiaranocchie di Jean Paul che vi darà alcune informazioni (una volta terminato il FMV potrete, volendo, uscire e rientrare due volte nella casa: in questo modo avrete altri dettagli). Mentre uscite, prendete il mirino laser e le



munizioni sopra il mobiletto, poi andate sulla balconata e giratevi a sinistra: eliminate i due soldati e osservate la casa con il tetto di tegole rosse alla vostra destra. Saltate aggrappandovi al muro, girate l'angolo e azionate l'interruttore. Entrate nell'edificio e prendete le munizioni, poi uscite e dirigetevi verso la prima casa che avete visitato. Invece di entrare proseguite lungo la stradina e, dopo essere entrati in un piccolo corridoio, avrete superato anche questo mini livello.

LIVELLO 16 ROVINE COSTIERE

Uscite dal corridoio e proseguite sino alla seconda palma, poi girate a destra sotto l'archetto e sparate alle assi che vi sbarrano l'entrata all'Egyptian Game. Scendete sino alla stanza con la piramide e il sarcofago, salite le scale sulla sinistra e sbarazzatevi del nuovo blocco: scendendo la scala, noterete che Lara



guarderà uno specchio sull'altro muro, specchio che riflette non solo la vostra posizione ma anche quella delle numerose trappole di spine che si parano tra voi e la balestra. Facendo attenzione a non mettere un piede in fallo, prendete l'arma e tornate nella stanza della piramide, poi scivolote per la rampa a destra e centrate tutti i bersagli (con la balestra e il mirino laser) velocemente per disattivare le lame nel pavimento, poi andate a prendere il Gettone e portatelo sino al fachiro, che si trova nel corridoio dopo la stanza con lo specchio (per uscire da questa camera, usate il cunicolo sul muro di sinistra). Inseritelo nell'apposita fessura e arrampicatevi sulla corda che uscirà dal cesto. In questa stanzetta, prendete la Maniglia Spezzata dal pavimento e un Gancio dal muro (dovrete usare il piede di porco), poi combinateli per ottenere un Rampino. Uscite salendo la scala di fronte alla camera del fachiro ed usate il rampino sulla gabbia, in modo da ricevere la Chiave del Cancelli, poi tornate alla strada con le due palme e proseguite imboccando l'arco di destra.

Dopo aver sceso le scale, saltate sulla piattaforma oltre l'acqua e, da lì, nel piccolo cunicolo di fronte a voi: una volta usciti, arrampicatevi sul muro a destra, quindi uscite all'esterno e, dopo il breve intermezzo, aggirate la collina di fronte a voi, andando poi a destra, arrampicandovi sopra e proseguendo verso l'apertura che vedete di fronte a voi. Con le munizioni esplosive della balestra, uccidete i due scheletri (oppure sparate ai teschi con il revolver), poi andate verso il punto dal quale sono arrivati e, dopo un pò di salti, raggiungerete il cancello da aprire con la chiave che avete nello zaino.

LIVELLO 17 CATACOMBE

Entrate nella sala a destra della camera principale e premete il fregio-interruttore, poi tornate all'inizio del livello per rientrare nelle Rovine Costiere e andate verso il basso, dove c'è il masso tenuto sospeso da una corda. Andateci sotto per un attimo e poi scostatevi per non essere colpiti, quindi entrate nel cunicolo ed aprite il cancello usando il piede di porco: arrivate sino alla sala con il pilastro e tiratelo indietro, poi rifate tutta la strada verso l'entrata delle Catacombe e, tornati nella stanza con il fregio, prendete la colonna e spingetela fino ad una piastrella con un bassorilievo (nel "corridoio" della stanza con le rovine delle colonne) e, evitando lo spiritello bianco, passate per la porta che si è aperta. Entrate nella prima stanza e dirigetevi a destra per far sparire lo spirito, tornate nella stanza con il buco nel pavimento e calatevi giù per il palo. Andate avanti e premete la leva per far alzare le mura della stanza. Raggiungete l'altro lato della sala saltando di corda in corda e, usando la

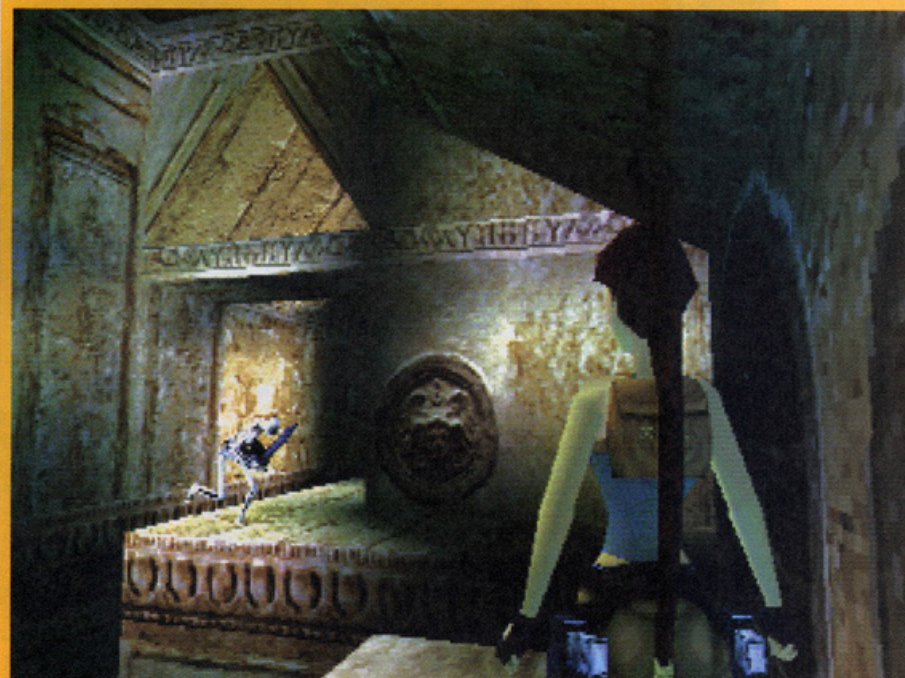
scala di fronte a voi, scendete verso il basso. Tornate nella sala con le corde, poi andate a sinistra e arrampicatevi. Seguite la scala verso il basso e lasciatevi cadere in acqua lungo la rampa e poi, nuotando, cercate una sporgenza con una scala vicina sulla quale salire.

Arrampicatevi e saltate sulla piattaforma a destra, poi saltate nuovamente appendendovi alla sporgenza a destra ed evitando il solito mostro. Fate un altro salto per raggiungere la leva di fronte a voi e tiratela, poi continuate a passare di piattaforma in piattaforma (sparate al vaso che c'è su una delle ultime, prima di saltare). Guardatevi attorno per trovare un soffitto al quale potete appendervi e attraversate il baratro (attenti allo spirito): una volta giunti dall'altra parte premete l'interruttore ed affrontate i due non morti, ed una volta che li avrete eliminati proseguite lungo le piattaforme verso destra fino ad arrivare all'ultima, poi dirigetevi verso l'angolo illuminato di verde e, aggrappandovi alla scanalatura nel muro arriverete ad una nuova sezione. Andate avanti e saltate sulle corde, poi uccidete gli scheletri e prendete il Tridente dalla piattaforma di mezzo, poi eliminate il nuovo nemico che arriverà ed uscite verso sinistra.

Arrampicatevi sulla scala, evitate gli scheletri e salite sul palo, facendo un bel salto all'indietro per entrare in una nuova stanza: seguite il percorso fino ad incontrare uno scheletro, uccidetelo e tornate nella sala principale, dove dovrete andare a destra e scendere la scala verso il basso. Proseguite e saltate per prendere il medipak, quindi continuate ad andare avanti sparando ai nemici che incontrerete e recuperando le munizioni sino alla scala sulla sinistra, sulla quale dovrete arrampicarvi. Una volta sopra, prendete le munizioni e un altro tridente che troverete nel corridoio, poi andate avanti e fate cadere di sotto lo scheletro. Continuate verso destra (dove troverete l'ennesimo mostriciattolo) e guardatevi attorno per trovare una stanza illuminata da una luce arancione con un palo su cui arrampicarvi, quindi raggiungetela, arrampicatevi sul palo e sulla successiva scala e prendete l'ultimo tridente nella sala successiva. Invece di uscire lungo questo corridoio, tornate indietro sino a poco dopo alla prima stanza con le due corde (quella in cui arrivavate dopo aver fatto alzare le pareti del corridoio) e, vicino alla scala di pietra, troverete l'entrata per il Tempio di Poseidone.

LIVELLO 18 IL TEMPIO DI POSEIDONE

Andate a destra e saltate verso la croce con il pappagallosopra, poi scendete la scala e entrate nel corridoio rosso dietro di voi. Seguitelo ed uccidete i due scheletri, poi andate avanti ed entrate nel cunicolo che troverete nella camera successiva e mettete uno dei tridenti sulla statua di Poseidone. Tornate nella sala prin-



cipale e andate verso la facciana scolpita di destra. Per salire nel cunicolo evitando di prendere fuoco dovrete passare da sinistra e camminare di lato radenti il muro: fatto questo, andate avanti per un paio di camere e piazzate il secondo tridente nella seconda statua. Tornate indietro evitando gli scheletri e rientrate nel cunicolo (attenzione alle fiamme), quindi andate verso la stanza principale ed entrate nel corridoio di destra. Vi ritroverete in una sala con un palo, salito il quale sarete di fronte ai soliti scheletri ed alla solita statua. Messo il tridente al suo posto, uccidete i due scheletri che si saranno risvegliati e tornate nella sala principale, andando verso la faccia di destra. In questa stanza, sulla sinistra, c'è una parete scalabile, quindi salite, fate un salto all'indietro e posizionate l'ultimo tridente facendo attenzione allo scheletro. Tornate nella sala principale e saltate nell'apertura in mezzo, poi seguite



il tunnel subacqueo che troverete. Uscite dall'acqua e salite le scale che troverete, poi sparate ai due vasi per rivelare due croci con le quali annullare gli spiritelli. Andate in avanti e prendete il pezzo di armatura dal sarcofago, poi entrate nel corridoio lì dietro e nel piccolo tunnel che vi troverete per terminare il livello.

LIVELLO 19 LIBRERIA PERDUTA

Seguite il corridoio sino alla stanza centrale della libreria. Aprite le porte blu ai due lati della sala (ce ne sono due che sono bloccate, comunque). Prendete poi la prima a sinistra e proseguite lungo il corridoio sino ad arrivare ad una stanza nella quale verrete attaccati da delle statue armate di ascia: per eliminarle, usate la balestra con il mirino laser e mirate attentamente alla gemma che hanno sul petto e poi sparate ancora un paio di volte con una qualsiasi arma. Tornate nella sala principale (la pergamena musicale ancora non la pote-

te prendere) ed entrate nella porta successiva di questo lato. Scendete lungo il palo facendo attenzione alle lame, seguite il corridoio e salite dall'altra parte. Uccidete la statua vivente e usate il piede di porco per prendere il simbolo a forma di stella sulla parete, poi andate dietro l'ingranaggio di sinistra e calatevi di sotto per prendere alcune munizioni, poi tornate sopra e arrampicatevi sulla scala vicino al pilastro. Proseguite lungo il corridoio e scivoliate giù per il palo, poi uccidete i due nemici e calatevi nel buco che c'è nella parte destra della stanza e preparatevi ad affrontare un nemico difficilissimo, un

guerriero di bronzo a cavallo che vi farà ottenere la Gemma del Cavaliere. Una volta abbattuto, guardate negli angoli della stanza e cercate una roccia da distruggere con la vostra balestra, fatta la qual cosa potrete entrare in una stanza con alcune munizioni. Uscite dal cunicolo e scendete la scala, poi prendete la prima a sinistra e poi a destra, dove troverete un cancello da aprire con la vostra gemma. Tirate la corda che troverete all'interno per aprire un altro cancello ed uscite verso destra per arrivare in una sala con delle catene. Superatele e arriverete in una stanza con una botola, che potrete aprire semplicemente camminandoci sopra e premendo X. Nuotate sino al cancello e prendete le altre due stelle, poi

tornate indietro sino alla sala principale. Andate nella porta nell'angolo a sinistra ed usate una stella sul globo di sinistra, poi spostate il globo stesso nel buco accanto a voi, poi spostate il globo alla vostra destra dietro quello che rappresenta la terra (al centro), poi ripetete il tutto con gli altri ed entrate nella porta che si sarà aperta: andate a sinistra e vi ritroverete in una stanza con numerosi interruttori da premere verso il basso. Saltate sulle piattaforme evitando lo spiritello del fuoco e andate verso l'acqua a sinistra, poi entrate in una nuova stanza con delle pergamene per terra e salite sulla scala a sinistra proseguendo attraverso i corridoi, poi scendete la scala e vi ritroverete al secondo piano della libreria. Aprite nuovamente tutte le porte e poi entrate in quella nell'angolo sinistro, scivoliate per la rampa e guardatevi il breve intermezzo. Per evitare il masso che vi sta venendo contro correte in avanti e poi nella rientranza a destra, quindi proseguite



te e uccidete la statua: una volta sopra premete l'interruttore a sinistra. Salite verso l'alto fino ad arrivare ad una corda da tirare per far aprire la bocca alle statue: scivolano verso il basso ed entrate nel cunicolo, poi salite sul palo e tenetevi sulla destra. Camminate verso il cancello e, nella stanza successiva, prendete il Pilastro di Faro. Uscite da dove siete entrati ed andate a sinistra. Camminate sulle due grate che troverete in questa stanza, poi accendete la torcia con le fiamme dei piedistalli. Uscite ed andate a sinistra: quindi, evitando lo spiritello, usate la torcia sul pavimento e calatevi di sotto per ottenere la Pergamena Musicale. Andate a destra ed arrampicatevi, poi aprite la porta blu e tornate alla sala con i serpenti dopo quella con i globi che rappresentano il sistema solare. Arrampicatevi nuovamente e seguite il percorso verso sinistra in una nuova stanza. Andate a destra e usate la pergamena musicale sul podio per parire una porta a sinistra. Entrateci e seguite la balconata, tirate la corda e la grossa porta blu nella sala centrale si aprirà, permettendovi di uscire dal livello.

LIVELLO 20 SALA DI DEMETRIO

Seguite il corridoio sino ad un salone con una balconata, ed entrate nell'apertura a sinistra per ottenere il Nodo di Faro, poi tornate di sotto e salite lungo l'altra scalinata. Di sopra, incontrerete Von Croix e alcune guardie, che dovrete uccidere alla fine del breve dialogo: fatto questo, tornate sopra e spingete la lampada lungo le scalfitture sul terreno per aprire la porta segreta.

LIVELLO 21 ROVINE COSTIERE

Uscite dall'acqua e prendete tutti gli oggetti che troverete nella stanza di fronte a voi, compresi gli occhiali rotti di Von Croix, poi salite la scala nel muro sopra di voi e seguite il corridoio fino all'esterno. Scendete sulla sabbia e andate in acqua. Andando in avanti, controllate le rocce alla vostra destra per trovare un tunnel che vi condurrà al prossimo livello.

LIVELLO 22 FARO E TEMPIO DI ISIS

Nuotate prima verso l'alto a prendere aria, poi cercate due aperture nel tempio sommerso e posizionate il

Pilastro di Faro e il Nodo di Faro. Fatto questo, nuotate verso la parte bassa della struttura ed entrate attraverso la grata che si sarà aperta.

Proseguite lungo le stanze uccidendo lo scheletro che vi si parerà davanti e poi buttatevi in acqua: aprite le tre porte verdi, poi andate a destra e eliminate il mostriciattolo che incontrerete una volta tornati sulla terraferma. Prendete le scale a destra, poi nella stanza successiva andate verso la zona rialzata di destra e usate il piede di porco per scalzare lo scarabeo nero dal muro. Fatto questo andate dall'altra parte e ripetete il tutto con l'altro scarabeo. Spingete i blocchi presenti sulle due sporgenze e calatevi nella botola che si sarà aperta nel mezzo del pavimento.

Arrampicatevi verso l'alto per sfuggire agli insetti, quindi prendete la chiave dal piedistallo e spingete il pannello a sinistra per riaprire la porta della camera precedente: tornate indietro sino alla stanza dove avete sparato all'uccellaccio e uccidete lo scheletro che vi troverete. Salite poi sulle scale centrali e arriverete ad una sala con una piramide sulla quale usare uno dei vostri scarabei, poi dovrete scendere giù per la rampa fino a cadere nell'"acqua". Per prendere altri due scarabei, arrampicatevi sulla piattaforma di destra e usate il solito piede di porco, quindi tornate nella camera precedente e usate uno dei due scarabei sulla piramide (l'altro è rotto). Il terzo scarabeo lo troverete in questa sala, quindi prendetelo e usatelo, poi tornate nella sala con le tre scalinate e salite quella che non avevate ancora esplorato. Questo vi condurrà al livello successivo, dove dovrete trovare l'ultimo scarabeo. Saltate innanzi tutto nella fontana e scendete verso il basso, poi uscite dall'acqua salendo sulla piattaforma che troverete, sulla quale è nascosto un interruttore che attiva una piattaforma all'esterno. Uscite dalla fontana, entrate nel tempio, andate verso sinistra e salite sulla corda: usate il piede di porco sulla porta che troverete e lasciatevi scivolare lungo la corda a sinistra. Appena arrivati in acqua, andate subito a sinistra sulla piattaforma, poi prendete l'ultimo scarabeo e tornate alla camera con la piramide



dove, piazzato l'ultimo oggetto, otterrete uno scarabeo meccanico da combinare con la chiave che avete già nell'inventario per formare uno Scarabeo con Chiave.

LIVELLO 23 IL PALAZZO DI CLEOPATRA

Andate immediatamente verso la zona dove avete trovato l'ultimo scarabeo e poi a destra, quindi proseguite in avanti fino a quando non vedrete sul pavimento un marchio a forma di scarabeo. Usate il vostro scarabeo

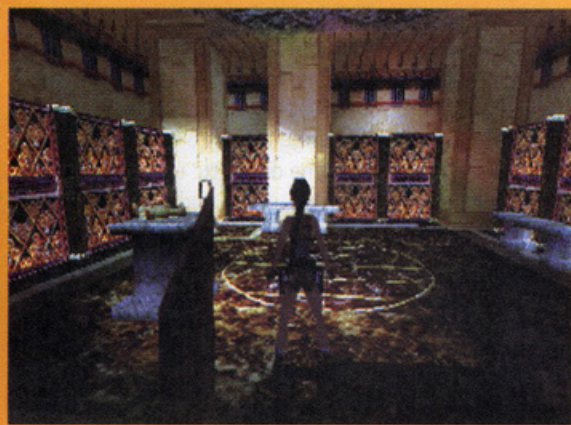
con chiave (salvate prima il gioco) e seguitelo mentre fa scattare le trappole di fronte a voi, riprendetevi l'animalello ed esplorate l'area di fronte a voi per trovare, oltre ai soliti scheletri, un'altra parte di armatura. Una volta presa, proseguite verso destra e usate nuovamente lo scarabeo per le trappole, poi riprendetelo, salite le scale e girate a destra e correte attraverso la zona con le lame, uccidendo lo scheletro e prendendo le munizioni. Andate a sinistra e percorrete le scale fino ad una grande stanza: andate verso il sarcofago sul fondo, prendete il medikit e andate a sinistra dopo aver sparato ai due nemici che vi arriveranno addosso. Prendete le munizioni alla fine delle scale, poi tornate nella sala principale ed arrampicatevi sulle piattaforme per uscire, poi azionate l'interruttore in alto a sinistra per aprire le due porte ed

esplorate i nuovi due corridoi (usando lo scarabeo per evitare le lame). Tornate poi alla sala con le due scalinate e salite sul blocco, poi appendetevi alla piattaforma a sinistra e andate avanti arrampicandovi verso l'alto: entrate nella nuova stanza ed andate a destra; dopo aver preso il contenuto della cassa giratevi velocemente e uccidete lo scheletro che sarà apparso, poi tornate sui vostri passi ed entrate nell'apertura a sinistra che si sarà sbloccata. Qui, troverete un'altra cassa con l'ennesimo pezzo di Faro. Uscite dalla stanza e andate verso il sarcofago nel quale avete trovato un medikit piccolo e, di qui, andate nuovamente a sinistra e piazzate l'oggetto che avete appena preso nell'apertura nel corridoio alla vostra destra. Entrate nella nuova stanza e guardatevi l'intermezzo, poi saltate verso la piattaforma di sinistra. Appendetevi alle assi sopra di voi e andate

dall'altra parte, arrampicatevi sulla sporgenza e uccidete il Paraoh: fatto questo, saltate verso l'interruttore di destra e, dopo essere risaliti, attivate anche l'altro. Salite nuovamente e andate per prima cosa verso la porta di destra dove dovrete attivare l'interruttore nascosto dietro il blocco per ottenere un oggetto da combinare con l'effigie di Hator che, ovviamente, troverete oltre la porta di sinistra. Ora usate il guardiano del portale per aprire il cancello di fronte a voi, uccidete lo scheletro che apparirà e proseguite giù per le scale, alla fine delle quali dovrete combattere due guardie, poi potrete proseguire e, preso l'ultimo pezzo di armatura, uscire da uno dei due passaggi di fronte a voi.

LIVELLO 24 LA CITTA' DELLA MORTE

Andate a sinistra e sparate alle guardie, esplorandone i corpi per ottenere il revolver. Salite sulla moto e investite il tizio che incontrerete, andate a sinistra per un paio di svolte (quando "incontrerete" la mitragliatrice scendete dalla moto e arrampicatevi sull'edificio: troverete un corpo su una grata. Spostatelo e tornate alla moto) fino a quando non troverete un cunicolo alla vostra sinistra, dentro al quale troverete un interruttore da attivare. Tornate alla grata con il cadavere, ora aperta. Arrampicatevi sulla piattaforma e accucciati per proseguire, poi percorrete il corridoio e premete l'interruttore. Tornate alla moto e proseguite alla massima velocità per superare la barriera che incontrerete dopo la collinetta: continuate ad andare avanti e, alla prima svolta a sinistra, abbandonate la moto. Prendete il medipak, arrampicatevi sulla sporgenza sopra di voi e lasciatevi cadere nell'acqua. Uscite dall'acqua andando a sinistra, seguite il corridoio e scendete lungo la rampa a destra: vi ritroverete così in una camera buia con un cadavere e un interruttore oltre una pozza d'acqua. Equipaggiate la balestra con le frecce esplosive e andate sino al bordo degli scalini, poi sparate nella grata per liberare uno spiritello bianco e gettatevi in acqua dove verrete trasportati via dalla corrente: tornate dentro e passate sull'acqua (ora gelata) per premere l'interruttore. Entrate poi nella porta che avete appena aperto, salite lungo la rampa e andate a destra, quindi usate il piede di porco sulla porta blu, entrate a prendere gli oggetti e poi uscite nella camera precedente. Andate a sinistra, arrampicatevi sulle due piattaforme e poi entrate nel tunnel sopra di voi: una volta usciti, vi ritroverete nell'area iniziale del livello, e da qui dovrete arrampicarvi sulla sporgenza di fronte a voi, entrate nel cunicolo e proseguite dopo aver sparato agli insetti. Saltate verso l'interruttore accanto al cancello iniziale e uccidete la guardia che vi aspetta di sotto, quindi oltrepassate il cancello stesso e scendete la scala rossa, poi uccidete la guardia e tornate dove avete lasciato la moto. Guidatela fino al cancello e alla rampa alla sinistra delle scale, poi salite e continuate seguendo il sentiero verso destra fino a quando non scorgete un'altra rampa sulla sinistra della strada: a questo punto, scendete e andate verso destra dove, oltrepassato un piccolo ostacolo, potrete attivare un interruttore che vi



aprirà un passaggio nel quale potrete entrare tornando indietro sino al percorso principale. Arrampicatevi sulle piattaforme e seguite il percorso, che vi porterà all'incirca nella zona con la grata e il cadavere: fate un salto dall'altra parte verso la mitragliatrice (disattivata, fortunatamente) ed entrate finalmente nella porta che avete aperto prima. Appena dentro, correte il più velocemente possibile verso le mitragliatrici e disattivatele usando il tasto X, poi oltrepassatele e premete l'interruttore che troverete nella zona successiva, il che aprirà il cancello dalla parte opposta della città. Tornate a prendere la moto e raggiungetelo per uscire.

LIVELLO 25 LE CAMERE DITULUN

Per cominciare, andate a destra e investite l'uomo che troverete in mezzo alla strada, poi accelerate al massimo e -tenendovi sulla sinistra- fate il salto di fronte a voi. Oltrepassate i gradini ed andate a sinistra, quindi scendete dalla moto e salite sulla piattaforma. Entrate nell'apertura alla vostra sinistra e, alla seconda nicchia prendete il medikit, poi tornate indietro e andate sulla destra della stanza e prendete il lanciagranate nell'angolo: tornate nella parte centrale e andate verso la porta sulla con accanto una piattaforma sulla quale arrampicarsi. Fatto questo, fate un salto aggrappandovi alla piattaforma dall'altra parte, poi saltate a sinistra e, alla prima apertura, tiratevi su e salite sulla scala alla vostra destra. Spostatevi verso destra fino ad arrivare sulla piattaforma successiva, e una volta qui andate verso il piccolo corridoio a destra, continuando a seguirlo sino all'aperto: premete l'interruttore che troverete, poi tornate verso il basso e uscite dalla grossa apertura a sinistra. Seguite il sentiero a sinistra e poi a destra, verso un interruttore che aprirà una porta: raggiungetela prima che si chiuda, poi arrampicatevi e seguite il corridoio che troverete in cima.

LIVELLO 26 IL CANCELLO DELLA CITTADELLA

Girate a destra e saltate in avanti, poi guardate l'intermezzo e seguite il percorso a destra, uscendo poi dalla

prima apertura a sinistra che troverete. Prendete le granate e tornate al percorso principale, dove incontrerete un idra che potrete facilmente aggirare usando lo scatto di Lara. Continuate a correre lungo il sentiero verso sinistra fino a quando troverete una roccia sulla quale dovrete arrampicarvi: sparate agli alligatori che escono dal cunicolo di fronte a voi, giratevi a destra e salite. Vedrete nuovamente una breve animazione, poi potrete girarvi a destra e tirare la leva di mezzo tra le tre che vedete: andate ora nella parte destra della stanza e salite sulla piattaforma, poi

aggrappatevi sopra di voi e tiratevi su. Qui troverete una leva marchiata con il numero 4, che dovrete tirare prima di tornare alle



altre tre leve e premere, nell'ordine, la prima e la terza. In questo modo sposterete le due casse e rivelerete due nuovi passaggi: dirigetevi verso quello più lontano dalla vostra posizione calandovi dalla piattaforma, quindi usate il piede di porco sull'interruttore. Uscite ed entrate nell'altro passaggio, dove dovrete attivare la

leva e fuggire subito dopo da uno sciame di insetti: uscite dal passaggio e andate a sinistra, verso la porta che avete appena aperto.

Oltrepassatela e seguite il corridoio, quindi salite e sparate ai due pipistrelli prima di saltare sulla corda di fronte a voi: dondolatevi e lasciatevi andare quando siete sopra la piattaforma dall'altro lato, poi giratevi a sinistra e saltate sul tetto inclinato.

Camminate fino al bordo e saltate verso sinistra, poi ancora a sinistra. Calatevi un pò verso il basso e girate attorno al muro stando appesi alla piattaforma, lasciatevi cadere e saltate sulla piattaforma a sinistra: giratevi ed uccidete la vespa, poi appendetevi alle assi sopra di voi e andate dall'altra parte, poi lasciate andare X e premetelo di nuovo per appendervi alla sporgenza sotto di voi, scendete sulla piattaforma e guardate verso sinistra, dove vedrete un'altra piattaforma sulla quale saltare. Sempre di fronte a voi c'è un'altra piattaforma da raggiungere con un salto in corsa: seguite il corridoio verso la prossima apertura e saltate, poi andate a sinistra e prendete l'oggetto dietro la Jeep. Salite ora sulla sporgenza e saltate leggermente verso sinistra per evitare di cadere: tornate verso la zona con l'idra e arrampicatevi sul muro di sinistra, entrando poi nel cunicolo e calandovi dall'altra parte. Seguite poi il percorso, e verso destra vedrete un altro piccolo

tunnel nel quale entrare accucciandovi. Andate verso sinistra e tornate alle camere di Tulun.

LIVELLO 27 LE CAMERE DI TULUN

Andate in avanti e calatevi lungo la scala. Andate a destra e poi nuovamente a destra, e salite sulla piattaforma inclinata: lasciate perdere il minotauro e seguite il sentiero verso sinistra, poi calatevi dalle rocce e tornate alla motocicletta. Andate a destra verso l'apertura, salite la rampa e uscite dal livello.

LIVELLO 28 I CANALI

Salite la prima rampa con la moto, poi scendete e andate a destra. Arrampicatevi sulla piccola piattaforma e seguite il sentiero oltre la palma. Uccidete la guardia con la mitragliatrice dietro al muretto bianco e, all'apertura che incontrerete, correte molto velocemente a destra dentro la stanza cercando un riparo dietro al quale il mitra non possa raggiungervi, poi strisciate verso destra. Alzatevi per un attimo e fate girare il macchinario verso di voi, poi abbassatevi di nuovo e tornate indietro rimanendo sempre nascosti, quindi equipaggiate il revolver con il mirino laser e sparate alla parte bianca dell'arma. Una volta eliminata la minaccia, saltate in avanti e salite sulla piattaforma, poi seguite il sentiero scuro fino a raggiungere un tunnel che sbuca sulla sinistra. Entrateci facendo attenzione ai getti di vapore, poi uscite e uccidete la guardia che avrà cominciato a spararvi addosso. Prendete il medipak piccolo e poi andate verso la prima uscita a sinistra, entrando in un corridoio blu: arrampicatevi sulla sporgenza e, dopo aver eliminato la mitragliatrice con il solito metodo, tornate al tunnel con i getti di vapore e per-





correte nuovamente verso il corridoio precedente, quindi andate verso sinistra. Una volta fuori, uccidete immediatamente la guardia a destra e dirigetevi verso la sua posizione. Giunti al muro, dovrete passare attraverso un altro cunicolo con il vapore: quando lo avrete oltrepassato troverete, sul pavimento, una chiave e, lì vicino, un cadavere. Tornate indietro lungo il cunicolo e appendetevi alla piattaforma a sinistra, quindi girate l'angolo e calatevi sulla piattaforma accanto alla mitragliatrice disattivata. Dopo un attimo vedrete una jeep con una guardia sulla destra: sparate all'uomo e poi andate verso la vettura, sul cui cofano dovrete usare il vostro piede di porco per ottenere un simpatico tubo. Combinare il tubo con indovinate voi cosa (avete ben una possibilità) e poi andate a destra, oltre il cadavere della guardia a cui avete appena sparato. Uccidete l'altro uomo che incontrerete e prendete tutto quello che trovate, poi tornate indietro sino alla mitragliatrice disattivata e prendete il medikit lì accanto. Tornate quindi alla moto e "taroccatela" per benino aggiungendogli il turbo che avete appena costruito, poi rientrate nelle camere di Tulun.

LIVELLO 29 LE CAMERE DITULUN

Andate a destra verso la rampa e prendendo una bella rincorsa, saltate il buco di fronte a voi mettendo alla prova il nuovo gadget della moto. Salite sulla piattaforma a sinistra e sparate alla guardia con il lancia-granate che si trova oltre la porta sulla destra, poi entrate e andate verso destra fino a giungere di fronte ad una porta chiusa. Proseguite giù per la rampa a sinistra, quindi continuate a correre e girate alla prima a destra, uccidendo l'uomo che incontrerete ed entrando nella stanza successiva. Dietro il blocco a sinistra c'è una torcia che dovrete raccogliere, poi tornate fino alla rampa dalla quale siete scesi prima e andate a

destra verso il prossimo corridoio. Seguitelo fino a quando gira verso sinistra e impugnate un'arma prima di scendere, poi uccidete la guardia e tornate indietro a prendere la torcia che avrete lasciato cadere.

Prendete il primo corridoio a sinistra, e Lara aprirà la porta con un calcio (dovrete nuovamente posare per terra la torcia): entrate e correte velocemente ad accendere la torcia, poi tornate nella camera principale (non posate la torcia per sparare alla guardia, altrimenti sparirà senza tanti complimenti...). Salite la rampa sul retro e attivate gli spruzzatori per aprire una nuova porta: entrateci ed attivate l'interruttore, quindi

guardatevi la scenetta. Tornate poi indietro e andate a destra e giù per la rampa sino alla sala principale, poi tornate nella stanza nella quale avete preso la torcia e arrampicatevi sul blocco a destra e giratevi a sinistra guardando verso la piattaforma in lontananza, che potrete raggiungere con un salto lungo in corsa. Scendete dall'altra parte e prendete le munizioni contenute nelle scatole blu, poi andate verso destra e usate il vostro revolver con mirino laser per sparare al lucchetto del cancello (ci vogliono un po' di colpi per abbatterlo, non desistete). Oltrepassatelo e prendete la chiave dei tetti dalla cassa, poi uscite da quest'area e tornate nella stanza con gli spruzzatori. Da qui, andate verso destra, entrate nella





porta e uscite da sinistra, quindi tornate alla moto e fate di nuovo il salto. Dirigetevi verso destra, poi seguite la via principale e andate di nuovo a destra per tornare ai canali.

LIVELLO 30 I CANALI

Andate con la moto sino a metà scalinata e scendete, poi andate a destra, salite sulla piattaforma e scendete dall'altra parte andando sino alla fine della passerella. Attivate l'interruttore sul tetto, il che causerà l'apertura di una porta: poi aggrappatevi al cunicolo a sinistra ed entrateci: calatevi all'altra estremità del tunnel e prendete le munizioni che troverete, poi giratevi verso destra ed infilatevi in un secondo cunicolo alla fine del quale dovrete calarvi restando appesi al bordo, per poi girare l'angolo verso destra. Sparate alla sezione bloccata con il revolver (ovviamente tornando indietro) e calatevi verso il basso per tornare alla moto, quindi dirigetevi verso l'ultima piattaforma e andate a destra fino a potervi calare in una zona sicura. Camminate sino alla metà del corridoio, poi saltate e aggrappatevi alle travi sopra di voi per raggiungere l'altro lato dell'area senza dovervi preoccupare dei soliti insettacci.

Sparate alla guardia con la mitragliatrice a sinistra, poi oltrepassatela e prendetevi il medipak, quindi tornate indietro fino alle due grosse porte che potrete aprire con la chiave del tetto. Entrate nel corridoio e arrampicatevi prima verso l'altro e poi in direzione del passaggio a sinistra: sparate al tizio di sopra con il revolver, e poi usatelo di nuovo per sparare ad un interruttore leggermente spostato sulla destra. Tornate alla moto e guidatela verso sinistra sino a due scalinate: entrate in quella a destra e usate il turbo per fare il salto che vi attende, poi scendete dalla moto e proseguite verso destra, dove troverete la scala per uscire da questo livello.

LIVELLO 31 IL BAZAAR

Scendete dalla scala ed andate a destra per assistere ad una breve animazione, poi prendete il detonatore che l'uomo ha lasciato cadere a terra, poi andate verso il tavolo ingombro di oggetti e prendete la maniglia, quindi dirigetevi verso la macchina blu e prendete l'oggetto che troverete lì dietro. Andate verso l'uomo e premete il pulsante rosso sul muro dietro di lui, poi entrate nella porta che si è appena aperta, andate a destra e infilatevi nel tunnel che troverete. Prendete il medikit grande, poi tornate indietro e salite sulla scala alla vostra destra: una volta sopra saltate verso destra e appendetevi alle travi, poi andate avanti fino quando sarete sopra ad una piattaforma sulla quale calarvi. Andate a destra fino alla fine del piccolo corridoio e strisciate nel cunicolo: combinate quindi gli oggetti che avete trovato prima e usate il risultato sul muro di fondo forzando la porta. Salite sulla sporgenza sopra di voi e passate a destra cercando di evitare gli insetti. Prendete la cassa che vi blocca la strada e spostatela all'indietro, poi prendete

quella più a destra e portatela accanto alla scarica di elettricità: una volta visto il breve intermezzo, andate a sinistra e attraversate il ponte blu.

Camminate verso il bordo del ponte e calatevi di sotto con attenzione appendendovi alla scala, poi andate a sinistra e raggiungete una posizione dalla quale vi sia possibile calarvi verso il basso senza troppo pericolo. Voltatevi a sinistra e saltate sul sentiero tra le rampe inclinate, poi andate a destra e prendete il medipak grande, le granate e le munizioni per la vostra balestra e tornate indietro sino alla piattaforma dopo il ponte. Andate a destra e lasciatevi cadere verso il basso appendendovi comunque al bordo della piattaforma per evitare cadute indesiderate. Lasciate quindi andare il pulsante azione, e scivoliate giù fino in fondo. Camminate verso il corridoio, quindi prendete la prima svolta a destra e scendete la rampa per entrare in una nuova stanza, poi andate verso una nuova rampa a destra vicino alla quale troverete tra le altre cose un cadavere decapitato, dal quale potrete prendere il secondo pezzo del detonatore che potrete combinare con quello che già avete. Quando vi volterete, un toro farà la sua apparizione nella stanza e, volendo, potete nascondervi dietro le casse per costringerlo a caricarle e a rivelare tutti gli oggetti che ci sono dentro: dopo aver preso tutto quanto, fategli rompere le casse accanto alla sporgenza sulla destra e, quando la via sarà libera, arrampicatevi ed entrate. Andate verso sinistra e uccidete la guardia che tenterà di bloccarvi la strada, poi proseguite lungo il vostro percorso sino all'uscita.

LIVELLO 32 I CANALI

Andate verso la palma, salite sulla piattaforma e proseguite su per i gradini a destra. Camminate sino a quando non raggiungerete un'apertura con dei gradini dorati sulla destra: entrate nella stanza e saltate verso destra, poi sulla piattaforma nella sabbia, quindi arrampicatevi verso l'alto e proseguite sino alla moto, salite la scala ed uscite.

LIVELLO 33 IL BAZAAR

Appena entrati giratevi e calatevi verso il basso, poi proseguite verso la porta dietro di voi, quindi seguite il breve corridoio e giunti in fondo Lara aprirà la porta con un calcio. Appena entrati andate a sinistra per prendere le munizioni per l'UZI, poi uccidete l'uomo che vi sta sparando e andate verso l'apertura a sinistra del percorso principale per tornare, per l'ennesima volta nei canali.

LIVELLO 34 I CANALI

Usate il detonatore per fare esplodere tutte le mine e poi attivate l'interruttore sulla parte sinistra del cancello. Così facendo aprirete una porta sul muro di sinistra. Entrate ed andate a prendere la moto, poi tornate indietro e, una volta investito l'uomo che incontrerete,

salite sulla rampa alla vostra destra per uscire dal livello.

LIVELLO 35 IL CANCELLO DELLA CITTADELLA

State sulla sinistra e fate il salto usando il turbo, poi evitate l'alligatore e continuate a seguire la strada fino a quando non incontrerete un uomo, quindi guardatevi la scenetta con l'idra e passate al prossimo livello.

LIVELLO 36 LA CITTADELLA

Camminate in avanti e assistete al lungo dialogo con quel pazzariello di Von Croix posseduto dallo spirito del Dio Egizio, poi correte fino alla fine di questa stanza e da qui verso sinistra su per le scale. Andate a destra e premete l'interruttore per aprire un grosso portale nella camera iniziale, poi prendete la torcia, accendetela e tornate di sotto. Date fuoco alla corda saltando, con la torcia in mano, vicino al punto in cui si congiunge con il muro, poi salite nella stanza successiva e calatevi nel buco. Andate nel corridoio di destra e poi attraversate la stanza in cui arriverete (prendete le munizioni sulla sinistra) e dirigetevi a sinistra verso una nuova area, dove una breve animazione vi mostrerà Von Croix apprendista Resuscitatore di cadaveri. Saltate sulla piattaforma a sinistra (ricordatevi di tenere sempre con voi la torcia, mi raccomando) e stando aggrappati andate fino dall'altra parte, dove potrete calarvi di un "livello" appendendovi al bordo sotto di voi. Raggiungete il cunicolo a forza di braccia e intrufolatevi dentro di esso. Scendete nell'acqua e andate a destra, entrando poi in un altro tunnel. Prima di uscire salvate, poi lasciatevi cadere e fate immediatamente un salto all'indietro, poi appena atterrati saltate di nuovo e premete il tasto azione per aggrapparvi al bordo e salire successivamente sulla piattaforma. Andate verso sinistra e prendete il medipak piccolo, poi giratevi e fate un salto verso la piattaforma di fronte a voi. Sparate all'uomo di Von Croix sulle scale, poi andate verso



destra ed uccidetene un altro, poi eliminate anche gli altri tre dai quali verrete attaccati. Salite ancora ed attivate l'interruttore, quindi uccidete l'ennesima guardia e calatevi dalla piattaforma. Una volta sotto, prendete il medi pak grande e poi seguite il sentiero verso il basso, scendendo le due scalinate e guardandovi l'animazione: entrate nella sala successiva e muovete i blocchi (che come noterete hanno incisi sopra dei segni cardinali) nelle apposite piattaforme della "bussola". Risolto questo semplice enigma, si aprirà una porta attraverso la quale raggiungerete una zona scura. Usate un flare per individuare il passaggio sulla sinistra, dentro il quale troverete altri flares, poi tornate indietro e calatevi nel buco. Una volta caduti nell'acqua, prendete il passaggio a destra e uscite dall'acqua accanto alla catena (sulla destra ci sono delle munizioni per il revolver), poi proseguite e tornerete nel salone-bussola. Andate a destra ed entrerete in una stanza

nella quale dovrete uccidere due uomini di Von Croix ed attivare un interruttore, poi potrete tornare nel passaggio a nord. Scendete di nuovo e nuotate nella stanza con l'interruttore sul soffitto: attivate quest'ultimo e le porte accanto a voi si chiuderanno, quindi tornate nella sala principale che ora sarà prosciugata. Saltate sulla piattaforma ad ovest rispetto alla vostra attuale posizione e attivate l'interruttore che troverete in fondo al breve corridoio, aprendo così una porta in basso. Scendete e andate verso la catena di

prima, quindi uccidete la guardia che vi sta aspettando e tiratela. Entrate nella porta che si è appena aperta, quindi seguite il passaggio verso

destra e chinatevi per strisciare nello stretto cunicolo che troverete. Automaticamente entrerete nell'area successiva, e qui incontrerete due simpatici bestioni decisamente poco felici di vedervi: salite la breve rampa fino a quando non vi vedrete bloccata la strada da alcune travi, quindi usate con gli scheletri il trucco che tanto andava bene con i tori e, spostandovi all'ultimo secondo, fatevi aprire la strada. Saltate sulla piattaforma e andate a prendere le munizioni per il vostro UZI che si trovano a destra, quindi prendete i flares che dovrete vedere di fronte a voi, calatevi di sotto e gustatevi il filmato prima di passare al livello successivo.

LIVELLO 37 LA SFINGE

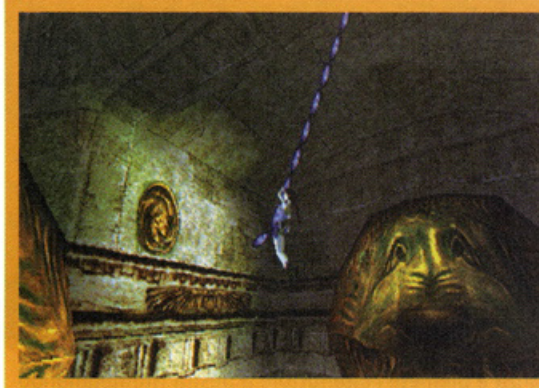
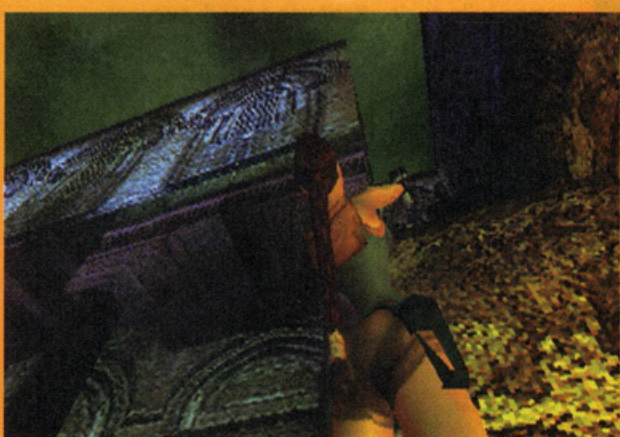
Correte in avanti e sparate alle due guardie sulla vostra destra prendendo la Chiave d'Argento che lasceranno cadere. Andate a destra e usate la chiave che avete appena preso per aprire la porta di fronte a voi. Oltrepassata la porta, incontrerete altre due simpatiche guardie da freddare, poi potrete dirigerli tranquillamente verso destra raggiungendo il fondo della stanza: arrivati qui, arrampicatevi su una delle due piattaforme che troverete e attivate l'interruttore che si trova dall'altra parte. Ripetete l'operazione per entrambe le piattaforme ai lati della stanza per aprire la porta sul fondo. Entrateci ed ammazzate il ninja, poi giratevi a destra e lasciatevi scivolare giù per la rampa. Una volta atterrati di sotto, giratevi nuovamente verso destra e saltate verso l'area con le altre rampe inclinate, aggrappandovi al bordo: tiratevi su e premete velocemente il tasto del salto per saltare all'indietro. Una volta arrivati su una piattaforma in piano giratevi e fate un salto in avanti, poi andate a sinistra e saltate nuovamente verso la piattaforma di fronte a voi, sulla quale troverete ad attendervi una guardia da eliminare al più presto. Camminate attentamente fino al bordo della piattaforma sulla quale siete e poi fate un salto in corsa per raggiungere l'altro lato del baratro: una volta lì, fate un salto di lato sulla piccola rampa alla vostra destra e aprite la porta con il solito calcione. Sparate a tutte le casse che troverete nella stanza successiva in modo da fare incetta delle mai troppo numerose munizioni per UZI: spingete il mobile metallico per rivelare una grata nel muro, grata che dovrete eliminare con il solito revolver dotato di mirino laser. Entrate poi nel cunicolo e strisciate fino alla successiva grata, da far saltare esattamente come la prima, quindi uscite in una nuova stanza e preparatevi a sparare un pò. Uccidete subito la guardia alla vostra destra, poi fate esplodere le casse per prendere quello che contengono (specialmente la pala metallica che vi servirà successivamente, combinata ad un altro oggetto). Prendete anche le munizioni per il fucile, poi andate a premere l'interruttore sul muro di destra ed occupatevi dei due uomini che arriveranno correndo. Uccideteli tranquillamente con il revolver, quindi uscite dalla porta: vi ritroverete nella zona precedente, quindi ripetete il percorso di salti vari (e salvate spesso, visto che cadere di



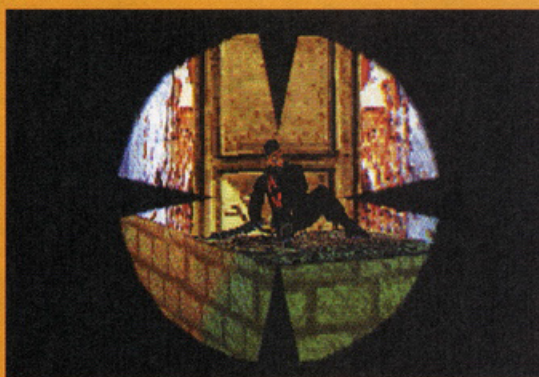
sotto non è esattamente cosa rarissima). Andate poi a destra e continuate a seguire il percorso principale fino alla prima deviazione a destra, poi andate verso il pietrone e guardate Lara che legge le iscrizioni incise su di esso. Andate verso destra e scivolote giù dalla rampa, poi saltate sulla piattaforma alla vostra destra e andate sino al bordo destro di questa piattaforma per saltare. Uccidete il ninja prima che possa ferirvi gravemente, poi saltate sulla piattaforma sopra di voi e sbarazzatevi dell'altro: sparate alle due casse lì dietro e otterrete una maniglia da combinare con la pala per ottenere una comoda escavatrice, quindi tornate nel luogo in cui Lara ha letto le iscrizioni sulla pietra e usatela dove il terreno sembra adatto per essere scavato (provate un pò a indovinare...) per terminare il livello e cominciare a prepararsi per affrontare la singola area più stressante dell'intero gioco (e visto il livello medio, ce ne vuole...)

LIVELLO 38 SOTTO LA SFINGE

Andate avanti e sparate ai pipistrelli, poi oltrepassate il cancello (che si richiuderà alle vostre spalle) e, nella stanza successiva, attirare le due statue-toro nei cunicoli, facendo in modo che carichino il muro e restino intrappolati per un momento, poi tornate indietro e usate i due interruttori per chiuderli dentro. Sulla sinistra, accanto allo scheletro, raccogliete i flares e la pergamena con le spiegazioni su quali lettere far corrispondere ai simboli dei tasti dietro la posizione origi-



naria dei tori. Entrate nel cancello che avete aperto a destra, uccidete i pipistrelli che troverete nella prossima stanza e proseguite ancora verso destra saltando i due fossati e arriverete in una stanza con due sfingi e un cancello: usando il binocolo, guardate verso le aree inclinate ai lati e segnatevi le varie combinazioni di pulsanti che vi serviranno per aprire le porte, poi tornate alla stanza dei tori e inserite la prima sequenza (pulsante destro, centrale e sinistro). Entrate nella porta di sinistra, che si sarà aperta, uccidete i pipistrelli e saltate sulla piattaforma a destra: andate poi sulla piattaforma alla vostra sinistra spiccando un salto normale, quindi giratevi a destra e, sulla vostra sinistra a questo punto dovrebbe esservi una sporgenza sulla quale saltare. Arrampicatevi ed entrate nel cunicolo a sinistra, alla prima svolta girate nuovamente a sinistra e prendete la pietra che troverete in questa sezione: tornate indietro (proseguendo per il tunnel troverete delle trappole) e una volta usciti entrate nel cunicolo di destra. Come prima, girate a sinistra alla prima possibilità e attivate l'interruttore che riaprirà il cancello all'inizio di questa sala: tornate ai tre pulsanti e premete quello in mezzo, poi quello a sinistra e quindi quello a destra per aprire la terza porta, entrateci e uccidete gli alligatori che usciranno dalla piscina dopo il fossato. Attivate i quattro interruttori agli angoli di questa stanza, poi saltate verso l'isoletta centrale e prendete la seconda pietra: andate verso ovest per trovare l'interruttore che vi permetterà di tornare nella stanza con i pulsanti e inserite la terza combinazione (sinistra, centro, destra). Andate a sinistra lungo il passaggio per trovare la porta, poi dirigetevi sulla destra della



TRUCCHI

COME SI UCCIDONO

GLI SCHELETRI?

In TRIV gli scheletri sono teoricamente invulnerabili, non registrando alcun colpo portato da pistole e così via. L'unico rimedio possibile è quello di aggirarli: se sparate a uno scheletro con il fucile; infatti, questo verrà buttato indietro dalla potenza del colpo, cercate quindi di avvicinare lo scheletro a un baratro; dopodiché sparategli e lo vedrete cadere verso una fine inesorabile.

SALTO DEL LIVELLO

Andate nella schermata dell'inventario e assicuratevi che la bussola sia direzionata verso Nord, per far questo potete appendervi a un bordo e spostarvi leggermente fino a quando non è perfettamente sul Nord. Mentre siete nella schermata dell'inventario andate su Carica Partita, premete e tenete premuti L1, L2, R1, R2, la freccetta alta sul controller digitale, quindi uscite dalla schermata premendo il triangolo.

TUTTI GLI OGGETTI

Andate alla schermata dell'inventario e assicuratevi che la bussola sia diretta a Nord, quindi andate su di un Large Medipack, premete e tenete premuti i tasti L1, L2, R1, R2, freccetta bassa sul pad digitale e uscite dalla schermata premendo il tasto triangolo.

TUTTE LE ARMI

Andate ancora una volta alla schermata dell'inventario, assicurandovi per l'ennesima volta che la bussola sia verso Nord, quindi andate su di un Small Medipack, premete e tenete premuti: L1, L2, R1, R2 e freccetta alta sul pad digitale, quindi uscite dalla schermata premendo il triangolo.

TROVARE I TESCHI D'ORO NEL LIVELLO DI ALLENAMENTO

Il primo teschio si trova all'inizio, dritti verso sinistra. Il secondo è invece in fondo all'acqua che si trova sotto il primo salto che dovete imparare a fare.



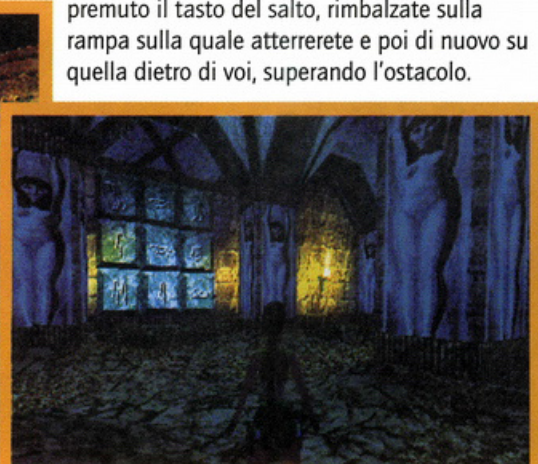
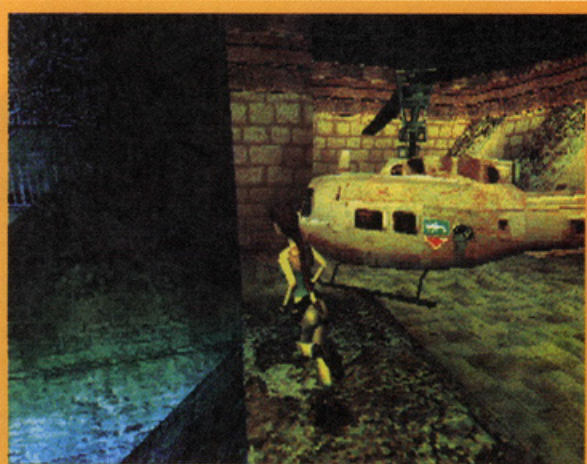
stanza e premete l'interruttore a destra (frangendo la parte) per riaprire il cancello, quindi andate a sinistra e premete nuovamente l'interruttore di destra per accaparrarvi un'altra pietra. Tornate alla sala con i tre pulsanti tentando di evitare gli onnipresenti insetti famelici e inserite la quarta e ultima combinazione (centro, destra, sinistra): entrate nella quarta porta, andate a destra e fate il lungo salto verso sinistra, quindi uccidete i pipistrelli che vi verranno incontro e saltate nell'acqua. Nuotate verso il basso e passate nel passaggio a destra poi, una volta usciti, continuate a proseguire a destra e continuate a nuotare in avanti verso l'interruttore: tuffatevi nuovamente e tornate all'entrata di quest'area, poi prendete il passaggio di sinistra e nuotate sino al blocco con il simbolo.

Attivatelo e tornate nuovamente all'entrata, nuotate verso il basso e dirigetevi verso destra proseguendo in avanti, poi girate a sinistra alla prima svolta e proseguite ignorando il passaggio verso destra. Andate verso il basso e seguite il percorso a destra finché non troverete un altro interruttore, attivatelo e tornate ancora all'entrata. Andate a sinistra, poi girate a destra per trovare l'ennesimo pulsante da spingere: tornate all'entrata per prendere una boccata d'aria e poi scendete per l'ultima volta, andando prima a destra e poi proseguendo in avanti fino a quando non troverete l'interruttore che aprirà il cancello vicino all'entrata. Uscendo prendete la pietra dietro di voi e poi lasciate quest'area tornando alla stanza con le tre pietre-interuttore: andate verso lo scheletro ed entrate nella

porta, proseguite saltando e inserite le pietre che avete raccolto nelle vostre peregrinazioni negli appositi slot. Oltrepassate il cancello che si è appena aperto ed appendetevi alle travi sopra di voi, poi oltrepassate il fosso e sparate ai pipistrelli che incontrerete, quindi andate a destra, entrate nella stanza e prendete le quattro scritte sacre e passate per il cancello che si aprirà. Nella stanza successiva fate attenzione ai tentacoli che pendono dal soffitto, quindi correte nella stanza successiva e saltate prima a sinistra, poi a destra e quindi al centro evitando le lame che escono dal pavimento, poi appendetevi alle travi e, una volta giunti dall'altra parte, andate a destra per terminare il livello.

LIVELLO 39 LA PIRAMIDE DI MENKAURE

Andate avanti e arrampicatevi sulle piattaforme alla vostra sinistra, poi giratevi verso nord e aprite la porta sopra di voi aggrappandovi, quindi saltate verso sinistra e uccidete lo scorpione gigante. Andate avanti e uccidete il secondo scorpione, che troverete nell'apertura tra le rocce alla vostra sinistra, quindi sparate anche alla guardia e prendetegli le munizioni. Tornate al percorso principale e proseguite girando a sinistra lungo le rocce: prendete il medipak e tornate indietro, andando avanti sino alla piattaforma di fronte a voi, poi saltate e salite uccidendo lo scorpione che vi verrà incontro. Andate a destra, poi alla prima svolta girate a sinistra, fate il salto e uccidete lo scorpione e la vespa che vi attendono dall'altra parte: proseguite verso destra, poi saltate verso sinistra e, mantenendo premuto il tasto del salto, rimbalzate sulla rampa sulla quale atterrerete e poi di nuovo su quella dietro di voi, superando l'ostacolo.



Uccidete l'ennesima vespa e proseguite lungo il sentiero, poi andate a destra e aprite la porta verde, entrando nella casa: uccidete lo scorpione, prima che abbia la possibilità di finire l'uomo contro il quale sta combattendo e riceverete in ricompensa due chiavi. Raccogliete le munizioni e i medipak che troverete nell'edificio, poi uscite e tornate alla zona dell'ultimo salto, dove dovrete aggrapparvi alla piattaforma alla vostra destra e, restando appesi al bordo, girare l'angolo proseguendo verso la piramide, poi lasciatevi andare e Lara scivolerà automaticamente lungo alcune rampe. Proseguite poi saltando sulla piattaforma in diagonale di fronte a voi e su quella a sinistra, poi lasciatevi scivolare verso il basso, giratevi verso sinistra ed entrate nella piramide. Uccidete la solita vespa e usate la chiave per terminare il livello

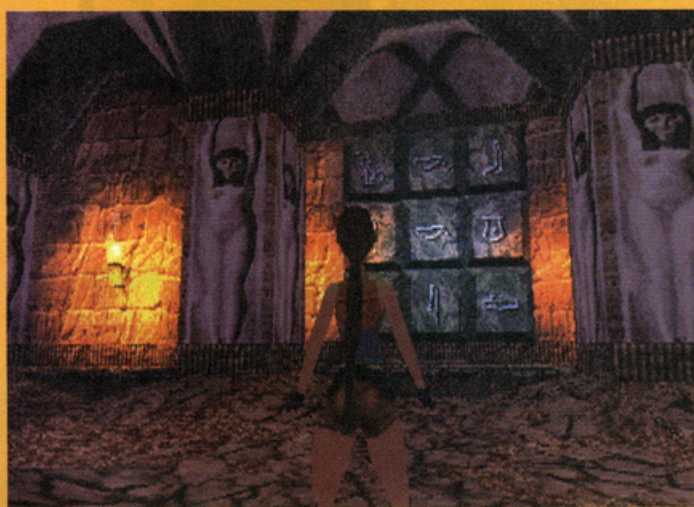
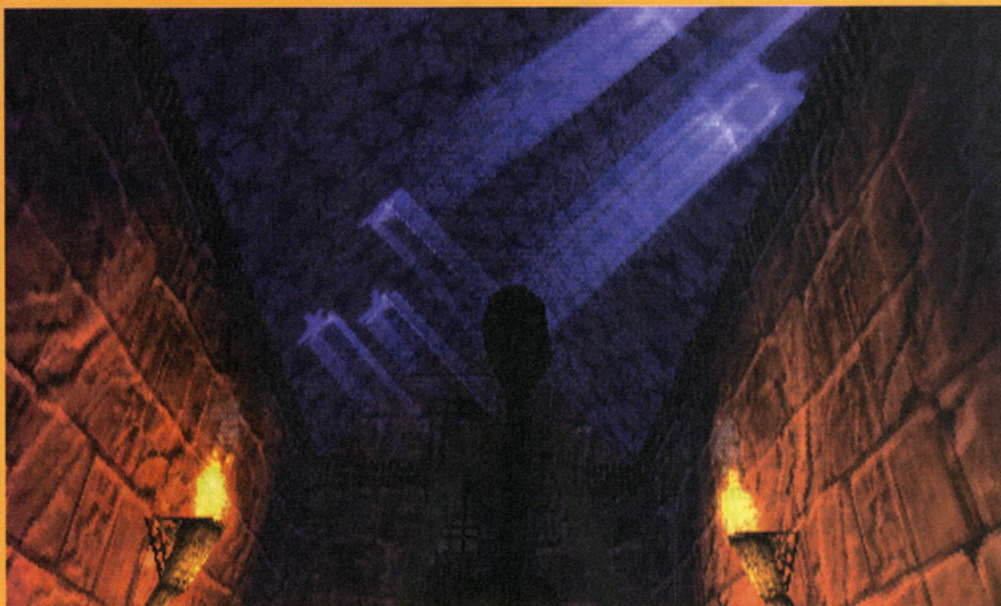
LIVELLO 40 DENTRO ALLA PIRAMIDE

Andate avanti evitando i pendoli e uccidendo i pipistrelli che vi attaccheranno, poi salite la scala e usate il revolver con il mirino laser, per sparare alla stella che dovrete vedere sopra di voi e aprire un buco nella prossima stanza. Scendete e sparate alle mummie con le granate o con le frecce esplosive, quindi entrate nella vasca e scendete lungo il buco: proseguite e fate un salto per appendervi alla corda e dondolatevi per atterrare dall'altra parte e proseguite usando un'altra granata per uccidere le mummie che vi attaccheranno. Andate a destra e usate la solita corda per passare oltre la trappola, attivate l'interruttore e tornate indietro andando, questa volta, nel passaggio di sinistra e dopo aver superato il secondo fossato arrampicatevi sulla roccia di fronte a voi e uccidete la guardia. Andate verso il suo cadavere e usate il piede di porco per prendere la chiave infissa nel muro lì vicino, poi dovrete rifare tutta la strada all'indietro sino alla primissima stanza della piramide. Qui, noterete che alla destra delle scale si sarà aperto un nuovo passaggio, quindi entrateci e scivolat giù per la rampa verso l'area buia e poi proseguite carponi per evitare di essere fatti a fette dalle lame. Nella zona successiva ci sarà una porta da aprire in modo simile a quella che avete incontrato nel precedente livello, quindi fatelo e uscite dalla piramide. Uccidete i due scorpioni, poi andate a destra lungo il sentiero fino ad arrivare a un interruttore che farà crollare una parte della piramide stessa: tornate indietro e proseguite sino al canyon, poi saltate sulla piattaforma dall'altra parte e quindi su

quella ancora più avanti, poi giratevi a destra e fate un altro salto. Giratevi a sinistra e fate un salto laterale per atterrare sull'ultima piattaforma, quindi calatevi verso il basso e andate a destra verso il solito fossato pieno di lame che questa volta potrete fortunatamente superare senza dover ricorrere all'ausilio di alcuna corda, poi appendetevi alle travi sopra di voi e proseguite in avanti. Fate attenzione al pendolo sopra la prossima trappola e saltate non appena sarà lontano dalla vostra traiettoria, poi superate i due buchi successivi e tirate la corda. Tornate indietro oltrepassando di nuovo le trappole e il percorso delle travi, poi calatevi di sotto e percorrete il sentiero sino al cancello: accendete un flare per vedere dove andate e lasciatevi scivolare giù per la rampa, per poi saltare prima della trappola. Superate il buco successivo e calatevi di sotto, quindi andate in avanti e avrete finito anche questo livello.

Il terzo è invece sotto la sezione del salto in corsa. Il quarto è nella zona d'acqua in cui vi viene insegnato a nuotare. Il quinto si trova nella sequenza all'aperto, in cui il vecchio sta combattendo, dirigetevi a destra, fino in fondo all'angolo destro. Il sesto è sul pavimento sulla destra della stanza in cui gli spuntoni sono vicini alla porta di uscita, proprio prima che Lara esca per imparare ad accucciarsi. Il settimo è proprio nello spazio in cui ci si deve andare ad accucciare e a muoversi a gattoni. L'ottavo si trova invece in un posto sopraelevato, proprio a destra di dove Lara segue il vecchio uomo sulla salita, proprio prima che lui cominci a parlare a riguardo all'andare a destra o a sinistra.





LIVELLO 41 LA SFINGE

Uscite dal buco e lasciatevi scivolare giù per la rampa sino alle piattaforme sotto di voi, saltate a sinistra, poi in avanti e usate la chiave che avete nell'inventario sul cancello.

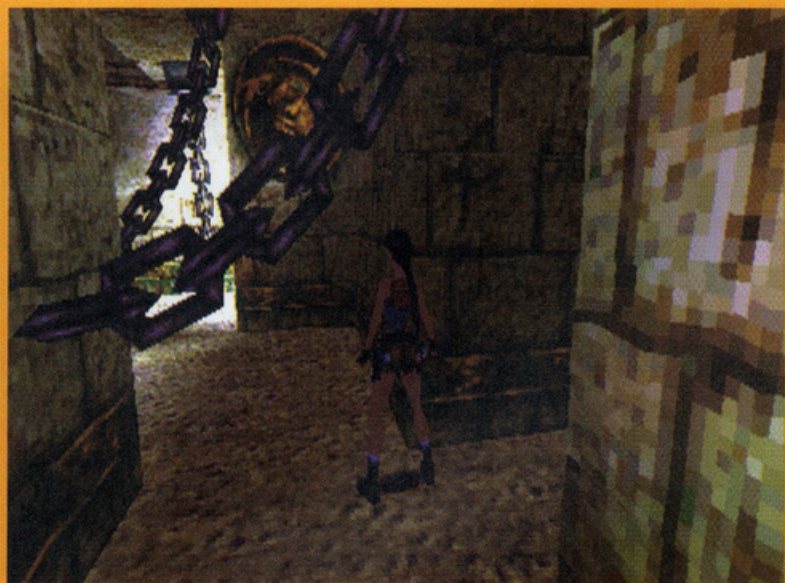
LIVELLO 42 LA MASTABA

Uccidete il lupo che vi attaccherà dalla sinistra mentre proseguite, poi andate a destra verso il camion e uccidete il secondo lupo, poi prendete la tanica vicino alla pompa della benzina. Tornate al bivio davanti al quale avete cominciato il livello e andate avanti, poi aprite con un calcio la porta sulla sinistra: aprite la botola e calatevi di sotto, poi uccidete il lupo. Seguite il sentiero, girate a sinistra al bivio e uccidete i due lupi: usando il revolver con il mirino laser, sparate in bocca alle quattro teste di lupo sotto alle torce per aprire la porta, poi eliminate le due mummie che ne usciranno ed entrate prendendo la borraccia piccola. Tornate al bivio e andate a destra sino alla fine del sentiero, poi saltate sulle rocce, sparate alla porta con il segnale di pericolo ed entrate: andate quindi a sinistra e calatevi

nella botola, e girando a destra arriverete in un'altra sala con quattro teste di lupo sulle quali sparare. Appariranno le solite due mummie e si aprirà la solita porta oltre la quale troverete questa volta un sacchetto di sabbia: dopo averlo preso, tornate al bivio e andate a sinistra e salite sulla roccia al termine del sentiero. Uccidete i due pipistrelli e oltrepassate la porta, poi andate verso

la metà della piattaforma sulla quale vi trovate e fate un salto con rincorsa verso la roccia alla vostra destra: un'altra bella rincorsa prendetela per saltare ancora a destra. Proseguite in avanti e uccidete i due scorpioni che vi si pareranno dinanzi, poi aprite la botola e calatevi di sotto: al bivio girate a destra e uccidete il lupo, poi prendete la torcia per terra vicino al muro e continuate ad andare avanti sino ad arrivare a una stanza con tre teste di lupo cui dovrete sparare nel solito modo dopo esservi liberati dei vari nemici. Nella stanza successiva accendete la tor-

cia, uccidete i pipistrelli e proseguite: riempite d'acqua la borraccia e usatela sul piatto di sinistra, poi mettete il sacchetto di sabbia su quello di destra, quindi versate un po' del liquido contenuto nella tanica nel piatto di mezzo e dategli fuoco con la torcia per aprire la porta. Uccidete le mummie che troverete nel corridoio, andate a destra e usate il piede di porco per togliere la chiave dal muro, poi eliminate i due lupi ed entrate nella porta che si sarà aperta: l'enigma delle teste di lupo dovrete ormai sapere come risolverlo, quindi una volta fatto tutto proseguite nel corridoio, uccidete i lupi e salite le scale. Seguite il corridoio e girate a sinistra alla prima occasione per prendere il medipak, poi tornate al percorso principale e proseguite sino in fondo: qui, saltate e lanciate la torcia nel corridoio superiore, poi arrampicatevi anche voi di sopra e riprendetela. Arrivate sino al piccolo canyon e saltate sulla piattaforma a sinistra, poi giratevi a destra e fate un salto con rincorsa per appendervi alla roccia di fronte a voi: aprite poi la porta con un calcio ed entrate, uccidete i due pipistrelli e calatevi nella solita botola. Seguite il corridoio sino al suo termine, salite sulla roccia e uccidete il lupo che vi sta venendo addosso: spa-



rate alle travi con il segnale di pericolo e uccidete i tre pipistrelli che troverete nella stanza al di là, scendete nella botola e proseguite andando a sinistra al bivio. Raggiungerete una stanza con il solito puzzle delle teste di lupo e, successivamente in una sala con alcune statue: usate il piede di porco su quella a destra ed entrate nella porta, poi sparate alle teste e prendete la chiave dal muro, quindi uscite e ripetete il processo con la stanza la cui porta si sarà aperta dall'altra parte. Poi, uscite e continuate verso destra per superare il livello.

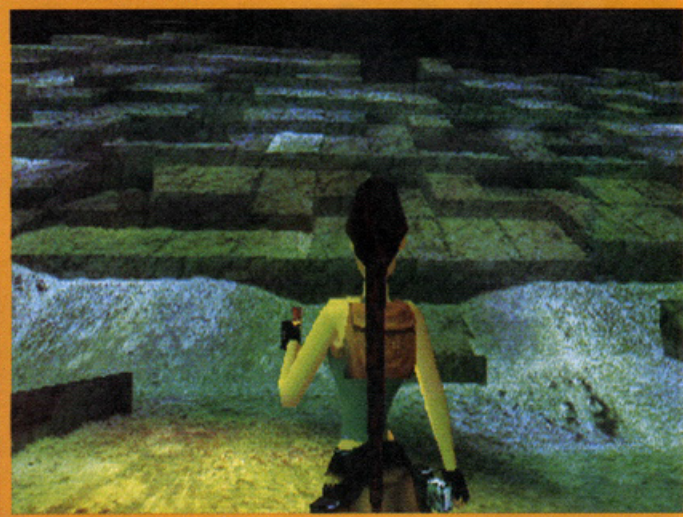
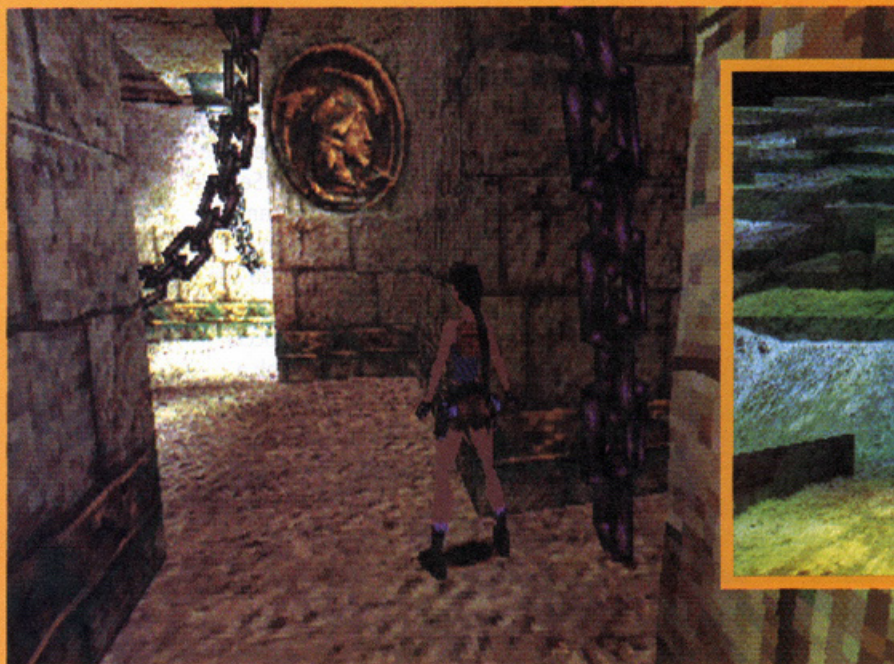
LIVELLO 43 LA GRANDE PIRAMIDE

Proseguite fino alla fine del sentiero e arrampicatevi sulla roccia. Sparate al segnale e proseguite, poi giratevi a destra non appena parte la musica e uccidete la guardia, poi guardate verso sinistra e usando il mirino laser sparate al segnale dall'altra parte del canyon. Andate verso il bordo del canyon stesso e saltate verso sinistra, poi fate una capriola e uccidete la guardia che vi sta sparando alle spalle: aprite poi la porta e, dopo aver ucciso l'uomo al di là di essa, proseguite sino alla botola e andate a destra. Uccidete la guardia oltre la porta e uscite proseguendo verso sinistra lungo il canyon dirigendovi verso la piramide: arrivati al bordo del sentiero saltate in avanti, poi lasciatevi scivolare sulla rampa a sinistra, fate un salto con rincorsa per appendervi alla roccia di fronte a voi. Proseguite per un po' in avanti, poi girate a destra e saltate sulla piattaforma: arrampicatevi verso destra e fate un altro salto, poi appena atterrati giratevi verso destra e saltate sulla zona pianeggiante di fronte a voi. Facendo attenzione alle rocce che cadono proseguite verso la prossima piattaforma, poi saltate ancora in avanti e fate un passo indietro per evitare di essere schiacciati dal masso: andate sulla zona a destra del luogo in cui il masso stesso si sarà fermato, poi saltate ancora avanti per due volte e lasciatevi scivolare dalla rampa che troverete alla fine (state fermi per far passare oltre

il pietrone che cadrà dall'alto). Scendete in basso e fate un salto con rincorsa in avanti, poi giratevi verso sinistra e saltate sulla piattaforma che vedrete. Sempre rimanendo rivolti verso sinistra camminate sino al bordo e fate un salto con rincorsa verso la piccola sporgenza che vedrete a destra (salvando magari prima), poi arrampicatevi sulla roccia sopra di voi e prendete il medipak a destra, quindi tornate indietro e arrampicatevi verso l'alto. Fate subito un passo indietro e aggrappatevi al bordo per evitare la roccia che vi cadrà addosso, poi ritiratevi su, fate i due salti in diagonale, saltate a sinistra uccidendo il nemico e saltate ancora in avanti.

Proseguite così arrampicandovi verso l'alto e uccidendo le varie vespe giganti che troverete e scivoliate per l'ultima rampa in modo da finire il livello.





evitateli facendo un passo indietro, quindi saltate in diagonale e usate la chiave sull'entrata della piramide.

LIVELLO 44

LA PIRAMIDE DELLA REGINA KHUFU

Uccidete le due guardie e lo scorpione gigante a destra, poi entrate nella porta a sinistra e cominciate a esplorare sparando a tutte le casse e prendendo la quantità enorme di munizioni che troverete (se avete seguito la soluzione e siete riusciti, nel livello della Mastaba, a uccidere lo scorpione prima che l'uomo morisse ora dovrete avere anche la chiave dell'armeria per aprire il cancelletto), poi uscite e uccidete lo scorpione mutante. Andate a sinistra e saltate sulla sporgenza che vi ritroverete di fronte dopo un po', quindi giratevi e camminate fino al bordo per fare un salto con rincorsa e appendervi alla piattaforma davanti a voi. Saltate sulla piattaforma a destra, poi arrampicatevi verso sinistra e andate verso nord fino al bordo, facendo poi un salto lungo per arrivare sulle rocce di fronte a voi e uno normale dal bordo per saltare sull'ultima piattaforma dalla quale, girandovi verso sinistra, potrete raggiungere l'altra parte del canyon. Andate avanti e fate il salto, quindi uccidete i due mostriciattoli e proseguite lungo il percorso saltando sempre in avanti: fate attenzione ai due detriti che cadranno e



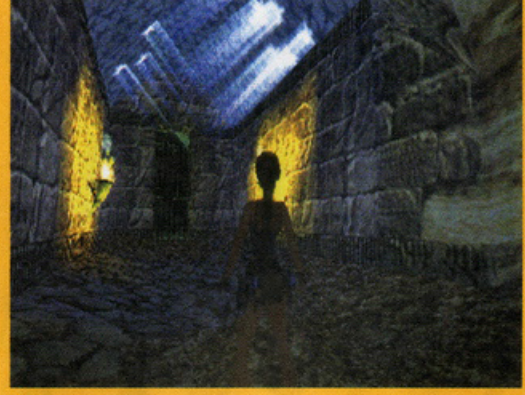
LIVELLO 45

DENTRO ALLA GRANDE PIRAMIDE

Andate in avanti e saltate sulla piattaforma alla vostra destra, poi proseguite e uccidete la guardia e il ninja, oltrepassando poi il cadavere di quest'ultimo e sbarazzandovi dell'uomo che vi attaccherà da sinistra. Passate attraverso il cancello entrando nella grossa stanza, uccidete il ninja apparso dal nulla e camminate sino alla trappola con i martelli e, prendendo bene il tempo, superatela con un paio di salti. Proseguite in avanti uccidendo i tre lupacchiotti e accendete tutte le torce (prendetene una di quelle spente e usatela sull'unica accesa, poi sulle altre) per fare un po' di luce (uhmm), poi andate più o meno verso ovest e percorrete il corridoio per arrivare a un interruttore, premetelo e uccidete i lupi che arriveranno. Tornate indietro passando di nuovo attraverso i martelloni e passate attraverso la porta che si è aperta e premete l'interruttore sulla parete della camera successiva: uccidete le due guardie e inserite le chiavi che avete negli appositi slot, poi tornate alla zona con le torce e andate verso il muro abbattuto dall'esplosione per raccogliere un medikit e premere un pulsante che aprirà un nuovo cancello. Uscite tornando all'inizio di questo complesso di stanze e andate a destra uccidendo il ninja e proseguendo con i salti (nulla di particolare...) sino ad arrivare ad una stanza nella cui parte destra c'è una botola. Scendete di sotto lungo la scala e saltate verso la piattaforma che vedrete a ovest, andate avanti calandovi giù sulle rocce e finirete il livello.

LIVELLO 46 IL TEMPIO DI HORUS

Andate a destra verso la bilancia e raccogliete la bottiglia grande, poi preparatevi a risolvere un enigma a metà tra la scena della fontana di Die Hard e l'antica credenza Egizia della pesatura delle anime. Quello che



schermo comincerà a scuotersi saltate indietro per evitare il pilastro, poi proseguite e fate nuovamente un salto all'indietro per evitare tre ulteriori pilastri che cadranno dall'alto. Andate avanti, verso le piattaforme e saltateci sopra evitando il buco con le lame, poi una volta saliti fermatevi e attendete il solito crollo, prima di procedere velocemente (molto velocemente) verso l'uscita a destra e, sorpresa delle sorprese, avrete finito *The Last Revelation* (bellissimo finale, quasi preferivo quello del primo *Tomb Raider*).

PSW

Luca Galliano

dovete fare è di mettere due litri d'acqua nel vaso sul piatto di sinistra per equilibrare il peso della piuma, e per ottenerli dovrete prima riempire la borraccia da cinque litri, poi combinarla con quella piccola e versare il rimanente nel vaso (se ne versate troppa lo sciacallo che secondo gli egizi mangiava i morti i cui cuori pesavano più della piuma della bilancia uscirà dal cancello alle vostre spalle, quindi evitate...). Calatevi nella botola che si sarà aperta, entrate nella stanza successiva e scivolote per il palo facendo attenzione alle lame, poi andate avanti e vi ritroverete di nuovo di fronte a un enigma basato sull'acqua. Questa volta vi serviranno quattro litri in una borraccia, quindi riempite prima quella piccola, combinatela con quella grande, riempitela di nuovo e ricombinatela. Ora svuotate la borraccia grande e ricombinatela con quella piccola, quindi riempite di nuovo quest'ultima e aggiungete i tre litri a quello già presente nella borraccia grande. Scendete nella stanza di sotto e scivolote lungo il secondo palo, e questa volta riempite il vaso che troverete con un litro d'acqua (riempite la borraccia piccola, combinatela con quella grossa, riempitela di nuovo, ricombinatela e avrete la quantità esatta). Calatevi nella nuova botola e proseguite in avanti, saltando verso il muro e appendendosi: andate poi verso destra e salite sulla piattaforma, poi gettatevi nell'acqua sotto di voi e nuotate fino alla sporgenza, quindi usate le quattro pergamene sui quattro pilastri attorno alla statua. Una volta finita l'animazione recuperate l'amuleto dall'acqua, poi tornate a terra e andate verso l'altro lato della zona arrampicandovi ed entrando nella porta: attivate l'interruttore e tornate indietro e arrampicatevi sulle rocce di fronte a voi saltando poi nella stanza di sotto e attivando il secondo interruttore. Tornate nuovamente nella sala principale e premete il terzo interruttore: saltate quindi sulle piattaforme a sinistra e proseguite in avanti, poi saltate verso il bordo della rampa a sinistra e rimanendo appesi dirigetevi verso destra. Arrampicatevi sulla piattaforma e giratevi verso destra, saltate in avanti e strisciate lungo il cunicolo, poi calatevi sulla piattaforma in basso ed eseguite un salto con rincorsa per appendervi alla sporgenza davanti a voi, poi proseguite e saltate appendendovi al muro, quindi proseguite verso la piccola sporgenza sulla quale siete usciti dall'acqua la prima volta, poi andate verso la zona verde scuro e quindi a sinistra. Arrampicatevi verso l'alto e assistete alla breve animazione, poi entrate nell'area successiva e passate oltre le trappole: quando lo



Prodotto da
Electronic Arts
Sviluppato da
Interno
Distribuito
in Italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 99.900
Sito Internet
www.ea.com

SOLUZIONI

TOMORROW NEVER DIES

Ecco a voi la guida completa per l'ultima avventura di James Bond: nel seguirla vi ricordiamo che è basata sui livelli giocati a livello "Agent". Per comodità ogni missione è stata divisa in vari obiettivi, così come il gioco si presenta. Buona fortuna, da PlayStation World con amore!



MISSIONE I MILITARY OUTPOST, RUSSIAN BORDER

OBBIETTIVO 1: TRACCIARE IL RADAR CON IL LASER

Il gioco inizia in una piccola radura coperta di neve: senza fare alcun passo, mirate alla testa del soldato intento a scaldarsi vicino al fuoco e sparate. Correte quindi verso il corpo e appropriatevi del mitragliatore e delle munizioni cadute in terra. Poi con tutta calma tornate indietro e raccogliete la cassa di munizioni e il medikit alle vostre spalle e armati della PK7 rompete da debita distanza le casse e i bidoni che, dopo un'esplosione, rilasceranno oggetti utili. Voltatevi verso il grande cancello, più silenziosamente possibile e nascondendovi dietro gli alberi vicini alla grata (ma non il più vicino, perché sarete avvistati dal cecchino nel bunker che inizierà a crivellarvi) mirando con R1 e sparando attraverso questi (!) uccidete i soldati di guardia, quindi aprite il cancello.

Fatto ciò non fatevi prendere dalla voglia di far esplodere i grandi serbatoi alla vostra sinistra perché fareste solo scattare l'allarme che richiamerebbe su di voi l'attenzione di numerosi soldati pronti a far fuoco, ma dirigetevi velocemente ed evitando di essere colpiti verso l'entrata del bunker e, dopo aver fatto irruzione, sparate al soldato che si trova al suo interno.

Nella cassa dietro il piccolo edificio troverete una utilissima armatura leggera e nei barili un altro medikit. Nascondi dietro la piccola sporgenza del monte, poco più avanti di dove si trovava la cassa, sparate con lo sniper rifle, che dovrete aver trovato nel bunker, al cecchino in piedi sulla torretta poi, cambiate arma e divertitevi a bucherellare i soldati che vi verranno incontro. Una volta sgombrato il campo, andate verso la salitella innevata e salite sulla torretta per avere a vostra disposizione una nuova armatura leggera.

Vi troverete ora di fronte a un grande elicottero che si sta alzando in volo... per il momento non curatevi di sparargli, ma di mantenere bella piena la vostra barra dell'energia dal momento che ci sono alcuni brutti

ceffi nascosti che non hanno buone intenzioni nei vostri confronti.

Andate avanti e, sempre nascondendovi dietro gli alberi, uccidete gli uomini vicini al furgone e, con lo sniper rifle il cecchino nel bunker.

Facendo ora attenzione agli eventuali nemici rimasti nascosti dietro il camion e il rifugio avanzate velocemente e uccidete il secondo cecchino che vi bersaglia dalla torretta e il soldato all'ingresso del tunnel.

Fatto questo potete esplorare la zona: ci sono alcuni medikit, un altro sniper rifle e un'armatura pesante. Dirigetevi verso la torretta e rompete il bidone che ostruisce il passaggio, salite sulla costruzione per impadronirvi di un'armatura leggera e rompete la cassa ai piedi della scalinata per ottenere una vita extra. A questo punto sicuramente saranno comparsi nuovi soldati uccisi i quali potrete avventurarsi nel tunnel. Dopo un breve percorso dovrete affrontare per primi i due uomini che si trovano proprio all'uscita, poi cautamente fatevi avanti e subito fuori dal tunnel imbracciate nuovamente lo sniper e sparate al cecchino sulla torretta e alle guardie che pattugliano.

Fate molta attenzione quando sparate a casse e barili perché, sebbene il loro contenuto vi sarà di certo utile, l'esplosione quasi sicuramente incendierà i serbatoi facendo scattare un allarme con le stesse conseguenze dell'allarme precedente.

Nella torretta c'è una nuova armatura leggera.

Ecco finalmente di fronte a noi il tanto atteso radar: selezionato il "laser.d" nella lista degli oggetti e usato contro il bersaglio, arriverà un jet che lo distruggerà.

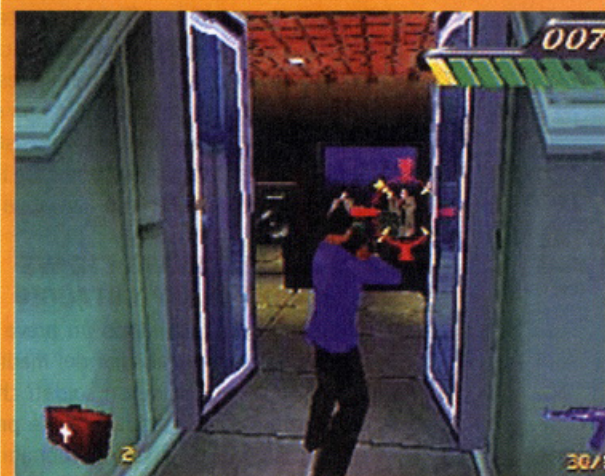
OBBIETTIVO 2: IMPADRONIRSI DELLA CARD D'ACCESSO

Un nuovo allarme scatterà e sopra di noi farà la sua comparsa l'elicottero, che avevamo lasciato andare poco prima, che è pronto a rilasciare il suo bel carico di soldati. Dopo una battaglia aperta non semplicissima se osserviamo in terra troveremo sicuramente quanto cercavamo.

Affrettiamoci verso il cancello e utilizziamo la card sul pannello posizionato a destra dello stesso.

OBBIETTIVO 3: FUGGIRE CON GLI SCI

Da qui in poi l'unica cosa da evitare accuratamente, dal momento che nessuno cercherà di spararvi, sono alberi e rocce perché l'impatto con essi potrebbe uccidervi. Per quanto riguarda le





guardie che cercheranno di ostacolarvi basta premere R1 o L1 per spingerli via con le racchette da neve. Al termine della corsa James Bond salterà, aprirà il paracadute e la prima missione sarà completa.

MISSIONE 2 ARMS BAZAAR, RUSSIAN BORDER

OBIETTIVO 1: FOTOGRAFARE L'ELICOTTERO, I MORTAI E IL MISSILE.

Dopo essere atterrati con il paracadute, la prima cosa da fare è eliminare tutti i soldati che pattugliano la piccola area dove sono custodite le armi. Andate dunque avanti e, nascosti dietro la grande cassa davanti a voi, attendete che la prima guardia passi e uccidetela quindi con lo sniper rifle mirate e sparate alla seconda guardia, vicino al cancello, e infine uccidete l'ultimo avversario, accanto alla jeep alla vostra destra. Fatto questo con tutta calma potete fotografare i mortai e il missile, raccogliere le munizioni lasciate dai nemici e i due medikit nascosti dietro la jeep e la cassa di munizioni dietro al camion con il missile. A questo punto manca solo l'elicottero che è nascosto dietro alle grandi casse a destra dei mortai. Applicare una mina a una delle casse e, una volta sufficientemente lontani, fate-la esplodere con l'apposito detonatore che compare nella lista degli oggetti. Si aprirà in questo modo un varco per una piccola area piena zeppa di nemici posti fra voi e il vostro terzo obiettivo. Nascosti, mirate e crivellate gli scociatori per poi terminare il vostro giro turistico nel bazaar delle armi. Avviatevi verso il cancello e apritelo.

OBIETTIVO 2: TROVARE CHIAVE DELLA CABINA DI PILOTAGGIO

Attraversato il cancello, dopo un breve filmato, avrete poco tempo per impossessarvi del medikit grande proprio davanti a voi, uccidere i soldati che vi si scaglieranno contro (usate l'assault rifle!) e prendere la chiave che è custodita da uno degli uomini dietro la gran-

de cassa vicino al serbatoio in fondo all'arena. Se vi è rimasto ancora un po' di tempo correte a raccogliere il medikit grande e l'armatura pesante dietro la torretta e la vita extra vicino al jet. Una volta saliti nella cabina di pilotaggio, il jet comincerà a ruotare e dovrete distruggere tutto quello che avete intorno sparando con X. Con il decollo (automatico) del vostro aereo si conclude la seconda missione.

MISSIONE 3 CARVER MEDIA PARTY, HAMBURG

OBIETTIVO 1: INCONTRARSI CON PARIS.

Anche questa terza missione è piuttosto breve. Scendete la prima rampa di scale e decidete se passare silenziosamente (con L1) alle spalle della guardia voltata o ucciderla: se optate per quest'ultima soluzione troverete due uomini pronti ad accogliervi con i fucili spianati sulla soglia della porta subito alla fine delle scale, in caso contrario li sorprenderete seduti a un tavolo intenti a giocare a carte... tuttavia qualunque sia l'atteggiamento delle due guardie il vostro scopo è eliminarle. Guardatevi bene attorno per trovare alcune cosette interessanti e cioè un'armatura pesante e il congegno necessario per aprire le due serrande in fondo alla stanza. Proseguite e vi troverete davanti a una specie di stanza con delle porte fatte di vetro: non rompetele perché per il momento sarebbe solo uno spreco di energia. Seguite il corridoio che fiancheggia la stanza (i soldati che sono all'interno non vi attaccheranno) e arrivate fino alla doppia porta in fondo, l'unica che potrete aprire e, pronti a far fuoco, entrate e mettete a tacere più velocemente possibile la guardia che vi troverete davanti senza dargli il tempo di suonare l'allarme. In questa stanza troverete la card per attivare l'ascensore e due medikit. Tornate indietro nel corridoio fino all'ascensore (la doppia porta con il pannello strano alla sua sinistra!) e attivatelo. Usciti dall'ascensore, fatti appena due passi, troverete alla vostra destra una grande stanza con 5 uomini che inizieranno a spararvi non appena sbucherete da dietro l'angolo. Nascondetevi dietro il muro, prendete l'SMG 45 (fatelo adesso o mai più!), riaffacciatevi e cercate di non farvi bucherellare a morte. A strage terminata andate a prendere i due medikit grandi che troverete ai lati della porta in fondo e se siete feriti curatevi tutte le ferite! Fatto ciò avviatevi per il lungo corridoio e preparatevi a una sequenza piuttosto difficile. Cammimando arriverete a una grande stanza al centro della quale c'è Paris, parlatele. Un piccolo intermezzo vi introdurrà alla seconda parte della missione.

OBIETTIVO 2: TOGLIERE LA CORRENTE

Vi risveglierete in una stanzetta spogliati di ogni arma e oggetto, a eccezione fatta per i vostri preziosissimi gemelli esplosivi. Avvicinatevi al vetro antiproiettile e usateli avendo cura di allontanarvi immediatamente dopo correndo lateralmente per evitare i colpi delle guardie che sono appostate immediatamente oltre il vetro. Preparatevi ora a una bella corsetta infatti anche se nello spazio delle armi c'è l'icona di una

TRUCCHI E SEGRETI

ARMI CARICHE AL MASSIMO E 50 MEDIKIT

Mettere il gioco in pausa e premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, L1, L1, R1, R1 (le armi sono quelle previste per la missione corrente).

GHOST BOND

Mettere il gioco in pausa poi premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Triangolo, Triangolo, Triangolo. Questa modalità permette di passare attraverso gli oggetti come alberi, rocce e muri, ma allo stesso tempo non protegge dai colpi dei nemici e si corre spesso il rischio di perdersi letteralmente nelle pareti. Se il codice è stato inserito correttamente il gioco riprenderà automaticamente. (da non confondersi con il "Ghost Mode")

GOD MODE

Mettere il gioco in pausa e premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Select. Ancora una volta ci troviamo davanti al classico esempio di God Mode che ci offre i vantaggi di un'assoluta invincibilità. Se il codice è stato inserito correttamente il gioco riprenderà automaticamente.

CORSA VELOCE

Mettere il gioco in pausa e premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, Quadrato, Quadrato, Cerchio, Cerchio. Se il codice è stato inserito correttamente il gioco riprenderà automaticamente. Per disattivare questa modalità e sufficiente reinserire il codice.

SUPERAMENTO AUTOMATICO DI UNA MISSIONE:

Mettere il gioco in pausa e premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, Select, Cerchio. Consigliato se avete solo 10 minuti prima di restituire il gioco a chi ve lo ha prestato e non resistete alla voglia di vedere la fine oppure dopo aver passato molto tempo nel vano tentativo di superare un punto critico.

SELEZIONE DEL LIVELLO:

Alla schermata del menu principale premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, L1, L1, Cerchio, L1, L1.

Un suono confermerà il corretto inserimento del codice.

VEDERE TUTTE LE SEQUENZE DEL FILM:

1) dopo aver completato il gioco nella modalità Agente i filmati saranno disponibili alla voce "Mov" nel menu delle opzioni. 2) alla schermata del menu principale premere Select, Select, Cerchio, Cerchio e L1 ripetuto per 7 volte. Un suono confermerà il corretto inserimento del codice. Anche in questo secondo caso i filmati saranno disponibili alla voce "Mov" nel menu delle opzioni.



TOMORROW NEVER DIES

mano, ciò non significa che il nostro 007 possa picchiare i terribili avversari a mani nude! Proprio davanti allo specchio c'è un tavolo su cui è poggiata in bella mostra la vostra amata PK7: prendetela, uccidete gli uomini nella stanza, raccogliete il medikit grande e togliete la corrente attraverso il computer (non quello con i monitor, l'altro).

OBIETTIVO 3: DISTRUGGERE IL COMPUTER CENTRALE.

La porta alle vostre spalle si aprirà e cominceranno ad arrivare in fila alcune guardie: eliminatele e proseguite fino a trovarvi esattamente davanti al computer centrale, che dovrete distruggere, stando attenti ai nemici che sono lì a proteggerlo.

OBIETTIVO 4: FUGGIRE

Raccogliete i due medikit grandi e tornate verso le serande. Apritele e affrontate le quattro guardie che si trovano oltre, quindi proseguite, salite le due rampe di scale e fuggite attraverso la porta da cui siete partiti.

MISSIONE 4 PRESSING ENGAGEMENT, HAMBURG

OBIETTIVO 1: TROVARE LA VENTQUATTRORE DI GUPTA

Il punto di partenza è la scala da cui siete scesi che immette in un corridoio fatto a L. La prima cosa che vedrete sarà un uomo vestito di bianco (è un civile!), tenete ben in mente il vostro quarto obiettivo e proseguite silenziosamente. Voltate l'angolo tenendovi sul lato sinistro e premendo L1 nascondetevi dietro il primo pilastro. Muovendovi leggermente verso sinistra vi troverete esattamente alle spalle di una guardia che ha la faccia rivolta verso l'unica porta che si apre in tutto il corridoio: uccidetela ed entrate nella stanza a





raccogliere i due medikit, la cassa di munizioni e la due armature leggere. Andate avanti fino a raggiungere la scatola rossa sul muro (l'allarme antincendio) e, tenendovi attaccati alla parete, mirate e sparate all'uomo in piedi davanti alla porta in fondo alla vostra sinistra. Mantenendovi sulla linea dell'allarme spostatevi verso sinistra prestando attenzione all'altra guardia di fronte alla doppia porta bloccata elettronicamente alla vostra destra. Fatto questo entrate nella stanza cautamente e nascondetevi dietro al pilastro perché molto probabilmente un ultimo uomo è uscito dalla porticina a sinistra. Eliminate anche lui e sarete al sicuro... per il momento... e potrete entrare a raccogliere i due medikit grandi che troverete su di un tavolo. Proseguite lungo il corridoio e scendete le scale, noterete un uomo al lavoro, non entrate nella stanza, ma tenetevi accostati al muro di destra e mirate all'uomo appostato sul ballatoio sopra la macchina: una volta ucciso egli cadrà nella stessa. Fate qualche cauto passo avanti nella stanza e, mirando con R1 noterete, più avanti sullo stesso ballatoio, un secondo uomo: eliminatelo. A questo punto riprendete a costeggiare il muro di destra fino al primo pilastro che incontrerete, sulla vostra sinistra non noterete due grossi rotoli posizionati di fronte all'entrata di un corridoio: riparatevi velocemente dietro al primo e mettete fuori combattimento la guardia che si trova sullo stesso corridoio. Nella posizione in cui siete egli non vi noterà e vi sarà facile farlo fuori.

Entrate nel corridoio sgomberato e aprite la valigetta in terra davanti a voi.

OBIETTIVO 2: RINTRACCIARE IL CODIFICATORE NASCOSTO.

Ritornate a nascondervi dietro i rotoli e, attraverso il piccolo spazio fra essi, sparate al terzo uomo sul ballatoio e, fatto un piccolo passo verso sinistra, anche al suo compagno. Proseguite avanti fino a toccare il muro di fronte a voi e alla vostra sinistra noterete una "splendida vita" ad attendervi: la stanza è ripulita. Tornate indietro fino alla porta elettronicamente bloccata e utilizzate l'F.Scan in vostro possesso. Vi si aprirà di fronte un corridoio con molte porte, camminate e

TRUCCHI E SEGRETI

CONGELARE TUTTI GLI OGGETTI

Mettere il gioco in pausa e premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, Select, Select, R1, R1. All'inserimento del codice corretto tutti gli oggetti di un dato livello, ad eccezione fatta per i nemici, si bloccheranno.

RIMOZIONE DI TUTTI GLI OGGETTI

Mettere il gioco in pausa e premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, Select, Select, Quadrato, Quadrato. L'utilità? Voi noterete prima i vostri avversari, ma anche loro noteranno prima voi! Per far ricomparire gli oggetti inserire nuovamente il codice.

RIMOZIONE DELLE TEXTURE DELLE SUPERFICI

Mettere il gioco in pausa e premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, Select, Select, Cerchio, Cerchio. Per far ricomparire le textures inserire nuovamente il codice.

RIMOZIONE DELLE SOVRAIMPRESSIONI

Mettere il gioco in pausa e premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, Sinistra, Destra, Select. Per far ricomparire le sovraimpressioni reinserire il codice.

MOSTRA CONFINI

Mettere il gioco in pausa e premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, Triangolo, Triangolo, Quadrato, Quadrato. Se il codice è stato inserito correttamente il gioco riprenderà automaticamente e saranno evidenziati i perimetri delle aree di gioco con segmenti luminosi rossi e verdi. Per far scomparire i confini inserire nuovamente il codice.

DEBUG MODE

Mettere in pausa il gioco, quindi premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, L2, R2, L2. Per disabilitare la modalità premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, R2, L2, R2 dopo aver messo il gioco nuovamente in pausa.

MOSTRA SPYCAM

Mettere il gioco in pausa e premere Select, Select, Cerchio, Cerchio, R2, R2. Tale modalità permette di controllare i movimenti della telecamera, lasciando fermo il protagonista. Comandi per lo scorrimento della telecamera: R1 (avanti), L1 (indietro), L2 (sinistra), R2 (destra), Triangolo (alto), X (basso).



raggiungete una doppia porta, entrate e dirigetevi verso i due armadietti sulla destra, mettetevi dietro al primo e seguite le istruzioni, si aprirà un quadro che nasconde una cassaforte bloccata elettronicamente: riutilizzate l'F.Scan e il codificatore sarà vostro.

OBIETTIVO 3: SCAPPARE DALL'EDIFICIO

Equipaggiate l'assault rifle e preparatevi a dover affrontare numerosi nemici che cominceranno a sbucare dalla porta da cui siete entrati, uscite e, facendo molta attenzione alle guardie che cercheranno di uccidervi, tornate verso il corridoio dove avete trovato la valigetta, superatelo e nascondetevi dietro il primo dei quattro rotoli che si trovano lungo il corridoio parallelo. Mirate ai due uomini nascosti dietro i rotoli lungo il corridoio, ma fate molta attenzione perché oltre a loro ci sono anche due civili. Raccolte munizioni ed eventuali medikit caduti ai nemici morti, proseguite nell'area successiva... sempre armati del vostro fedele fucile d'assalto. La stanza che avete davanti è l'ultima prima del termine della missione (l'uscita è in fondo a sinistra!), ma è zeppa di nemici pronti a spararvi in ogni angolo. Per prima cosa liberatevi del cecchino alla vostra destra sul ballatoio mirando dalla soglia: poi, nascosti dietro il pilastro sulla destra, occupatevi dell'altra guardia in alto a sinistra. Andate oltre, passando a destra del pilastro, nascondendovi prima dietro il rotolo al centro dello spiazzo, poi dietro i due rotoli avanti, alla vostra destra. Accostatevi al muro per evitare di essere colpiti dal cecchino in alto a destra, di cui vi occuperete dopo, e uccidete prima la guardia di fronte a voi. Avanzate ancora e, appostati dietro i rotoli alla vostra sinistra, uccidete la guardia che avete davanti. Spostatevi lateralmente e, nascosti dietro il pilastro a destra, fate fuori l'ultimo cecchino sul ballatoio e la guardia che sbucherà all'improvviso davanti a voi. Ecco finalmente il corridoio con l'uscita davanti a voi: la missione è completata.

OBIETTIVO 4: MINIMIZZARE LE PERDITE DI CIVILI.

MISSIONE 5 HOTEL ATLANTIC, HAMBURG

OBIETTIVO 1: PARLARE AL BARISTA.

La missione inizia nel parcheggio dell'Hotel: appena scesi dalla vostra BMW troverete due persone di guardia, ma questa volta non vi attaccheranno per prime, a meno che non le attacchiate o non vi sorprendano a mirarle: questa regola vale per tutta la missione. La prima cosa da fare è dirigersi oltre gli uomini ed entrare nelle doppia porta rossa alla vostra destra. Seguite il corridoio fino alla fine e vi troverete nella hall dell'hotel: una grande sala con due porte e due guardie: entrate nell'unica porta aperta e vi troverete nel bar. Qui vedrete tre guardie e un barista: ora avete due scelte. Parlate con lui e dopo una breve scena dovrete combattere con tutti gli occupanti del bar, oppure



potrete uccidere tutti direttamente: in entrambi i casi dovrete poi raccogliere la chiave dal cadavere del barman.

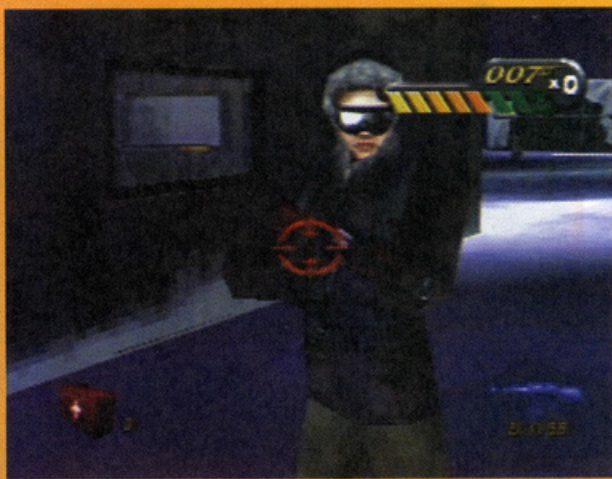
OBIETTIVO 2: ATTIVARE L'ASCENSORE DI SERVIZIO.

Da questo punto in poi le guardie arriveranno in continuazione per cui siate veloci e non fermatevi troppo a combattere.

Entrate nella lavanderia tramite la porta dietro il barista, raccogliete i tre medikit vicino al pilastro. Poiché l'ascensore è fuori servizio, uscite dalla lavanderia attraverso la porta al termine del corridoio immediatamente a sinistra di quello da cui siete arrivati e vi troverete di nuovo nella hall. Tornate indietro nel garage ed entrate nella piccola porta che si trova alla destra della vostra auto: in fondo a destra nella minuscola stanza troverete l'interruttore dell'ascensore di servizio: attivatelo e raccogliete i numerosi oggetti utili.

OBIETTIVO 3: INCONTRARE PARIS.

Tornate nella lavanderia, entrate nell'ascensore e premete il pulsante per salire: vi troverete in un corridoio bloccato in entrambi i versi da barriere elettriche, ma alla vostra immediata sinistra troverete una porta



accessibile che vi introdurrà in un altro piccolo corridoio di raccordo, terminante con un'altra porta. Curate le vostre eventuali ferite, quindi superate anche questa e dopo una breve scenetta dovrete affrontare il primo boss del gioco: Kaufman. Sconfiggerlo non è molto difficile, crivellatelo di colpi spostandovi in continuazione e non dovrete avere problemi. Curate eventuali danni subiti, quindi perquisite le stanze del piano terra, raccogliendo tutti gli oggetti utili ed eliminando le guardie. Attraversate la doppia porta rossa (non quella da cui arrivate, ma quella dietro il pianoforte) che conduce al corridoio oltre le barriere elettriche: raccogliete la vita extra, le munizioni e l'armatura pesante che troverete alle estremità, quindi percorrete la strada a ritroso, salite le scale sulla sinistra dell'entrata e, superato il ballatoio ignorando le porte sulla destra (non si aprono), entrate nel gabinetto sulla sinistra. Raccogliete le granate fumogene e passate nella stanza seguente, dove ritroverete finalmente Paris.

OBIETTIVO 4: FUGGIRE DALL'HOTEL.

D'ora in poi vi dovrete curare di proteggere anche lei, che vi seguirà nella fuga: nel caso muoia la missione fallirà. Tornate alla vostra macchina nel garage e la missione sarà terminata.

MISSIONE 6 CONVOY, SWISS ALPES

OBIETTIVO 1: INCONTRARE Q.

Appena iniziate procedete alla vostra sinistra e raccogliete l'armatura pesante, quindi voltatevi a destra e avanzate fino al posto di blocco, impugnando il fucile a infrarossi per freddare soldati e cecchini che troverete lungo la strada. Superato il posto di blocco fate molta attenzione a non colpire l'uomo che passeggia disarmato nei pressi del piccolo edificio davanti a voi perché è proprio Q. Avvicinatevi a lui e parlategli.

OBIETTIVO 2: DISTRUGGERE IL CONVOGLIO DEI TERRORISTI.

Entrate nell'auto e preparatevi a un bell'inseguimento in puro stile James Bond: dovrete distruggere tutte e sette le vetture nemiche, stando ben attenti ai vari ostacoli e raccogliendo gli occasionali medikit sparsi per la strada. Il vostro arsenale è costituito da due mitragliatrici con munizioni infinite e dieci missili a ricerca di calore: più che sufficiente per ridurre in briciole i nemici. Prestate particolare attenzione alle auto nemiche (le prime quattro sganceranno mine sull'asfalto dalle portiere mentre le ultime tre vi spareranno addosso con dei mitragliatori) e a non urtare i mezzi pesanti che vi provocherebbero danni. Una sequenza non molto impegnativa. Nel caso aspettiate un po' prima di distruggere l'ultima vettura dovrete arrivare a una vita extra, per cui fate attenzione agli oggetti sulla strada e non fatevela sfuggire.

MISSIONE 7 SKY RIDGE, HOKKAIDO

OBIETTIVO 1: INFILTRARSI NEL CAMPO DEI TERRORISTI.

La missione inizia con una corsa sugli sci piuttosto impegnativa, fate riferimento alle istruzioni relative al terzo obiettivo della prima missione.

OBIETTIVO 2: DISATTIVARE IL SISTEMA DI SICUREZZA.

Appena arrivati al campo nascondetevi dietro il primo albero davanti a voi, equipaggiate il fucile a infrarossi e fate piazza pulita delle guardie. È importante che non distruggiate alcun oggetto esplosivo (casce, barili...) fino a quando non avrete disattivato il sistema di sicurezza, per cui siate cauti. Entrate nella piccola costruzione di fronte a voi dopo aver aperto con un calcio la porta (premete Cerchio quando siete vicino), eliminate l'occupante e raccogliete armatura, medikit e munizioni. Una volta usciti procedete verso destra perché dietro l'automezzo grigio c'è una vita extra. Da qui raggiungete la seconda piccola abitazione, uccidete il soldato che la presidia, raccogliete i medikit e premete il pulsante sul computer a destra (non quello con il monitor verde): disattiverete così il sistema di allarme.

OBIETTIVO 3: OTTENERE IL PASS DI SICUREZZA.

Una volta usciti andate verso sinistra, superate la prima cassa per andare a controllare quelle subito

LE ARMI

PK7

Nonostante sia una "semplice" pistola di ordinanza, vi accompagnerà per gran parte delle missioni grazie alle sue ottime caratteristiche.

Infatti oltre a essere affidabilissima nell'eseguire le "stealth kill", la PK7 è anche munita di un silenziatore e di proiettili infiniti.

FUCILE DA CECCHINO (SNIPER RIFLE)

È un'arma di precisione ed è utilissima per colpire i nemici da grandi distanze, ma quasi inservibile per gli scontri ravvicinati. Per mirare è sufficiente premere R1 mentre per aumentare o diminuire l'ingrandimento premere rispettivamente i tasti Triangolo e Quadrato.

Ha un caricatore da 10 colpi e i proiettili non sono facilmente reperibili.

FUCILE DA CECCHINO A RAGGI INFRAROSSI (INFRARED SNIPER RIFLE)

Praticamente identico al normale fucile da cecchino, ma con in più un comodo mirino a raggi infrarossi e in meno un po' di portata.

FUCILE DA ASSALTO (ASSAULT RIFLE)

Un'ottima arma. È poco silenziosa, ma indispensabile nei casi in cui è necessario affrontare numerosi nemici contemporaneamente, senza riportare eccessivi danni. Consuma molte munizioni, ma ne troverete anche altrettante fra quelle che cadranno ai nemici morti. Ha un caricatore da 30 colpi.

9MM AUTOMATICA

È l'esatto equivalente del fucile da assalto sia in fatto di silenziosità (?), sia in dimensioni del caricatore. L'unica differenza è nella reperibilità dei proiettili che in questo caso non sono propriamente comuni.



TOMORROW NEVER DIES

dopo (in linea con l'albero) perché di lato fra alcuni barili c'è un'armatura pesante. Tornate al secondo edificio, non entrate, ma oltrepassatelo per andare ad aprire il cancello a nord di questo ed equipaggiate di nuovo il fucile a infrarossi. Uccidete tutte le guardie che vi aspettano e dirigetevi verso la torretta di ferro a sinistra del cancello perché in cima a essa troverete una cassa di munizioni e il pass di sicurezza.

OBIETTIVO 4: ELIMINARE ISAGURA.

Recuperato il pass, dirigetevi nei pressi del barile da cui escono le fiamme e cercate la porta che vi permetta di entrare nella costruzione davanti a voi (è a destra fra l'edificio e il monte). Entrate, seguite il percorso fino alla fine, raccogliendo i quattro medikit, e utilizzate l'F.Scan sulla porta di metallo che vi troverete di fronte.

Nella stanza che vi si aprirà davanti c'è Isagura che vi aspetta. Questo combattimento non è estremamente difficile, l'importante è evitare accuratamente le gasbomb che il vostro avversario vi lancerà contro e cercare di mirargli alla testa in modo da ucciderlo in minor tempo. Inoltre ciclicamente un suono vi avvertirà della comparsa, in mezzo alla stanza, di una cassa di providenziali munizioni. Una volta ucciso Isagura, dirigetevi verso la porta che nel frattempo si sarà aperta, superata la quale la missione sarà completa.





MISSIONE 8 CMGN TOWER, SAIGON

OBIETTIVO 1: ATTIVARE L'ASCENSORE DEL TETTO.

La missione ha inizio con il nostro protagonista sul tetto della Carver Media Tower e con il volto rivolto verso un ascensore. Premendo L1 voltatevi cautamente e per prima cosa mirate all'uomo che si trova in alto sul tetto alla vostra sinistra e uccidetelo con la PK7 per non essere uditi; quindi dirigetevi verso le scale rimanendo attaccati al muro e salite fino ad allinearvi con i due sicari che si trovano alla vostra destra oltre il parapetto. Da questo punto vi sarà facile uccidere sia l'uomo di spalle in cima alla scala, sia gli altri due. Tornate indietro e raccogliete le munizioni e i medikit, poi salite le scale fino a raggiungere l'angolo del muro, ma non oltrepassatelo dal momento che alla vostra destra sono appostate tre guardie ad attendervi. Ucciderle senza farvi ferire sarà un'impresa ardua, tuttavia posizionandovi in cima alla rampa, poco al di sotto dell'angolo del muro, e spostandovi contemporaneamente a piccoli passi indietro e laterali a destra, vi sarà possibi-



LE ARMI

SMG45

Un ben riuscito potenziamento del fucile da assalto... pratico, maneggevole e letale!

Il caricatore contiene 30 colpi che potrete completamente scaricare addosso ai nemici con una rapidità mai vista prima senza bisogno di mirare troppo.

I proiettili non sono troppo comuni.

MINE STK

Sono delle cariche esplosive che, lanciate con una particolare pistola, si attaccano alle superfici. Per farle esplodere è sufficiente premere un pulsante sull'apposito Detonatore STK (possibilmente da una distanza piuttosto elevata).

Sono utili per aprirvi varchi là dove non sembra che ce ne siano.

BOMBE FUMOGENE (GAS BOMBS)

Sono le classiche bombe che al momento dell'impatto esplodono e rilasciano una nube di gas tossico che danneggia tutti coloro che si trovano nelle vicinanze. Servono... non saprei dirvelo...

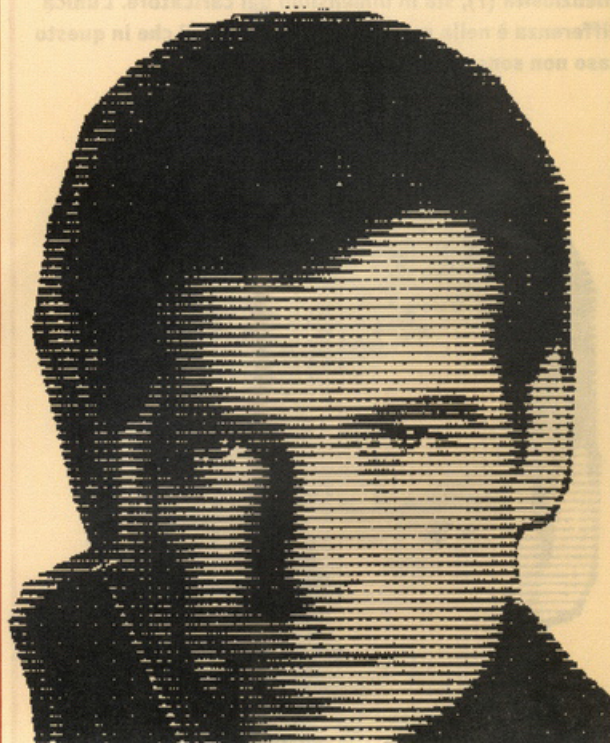
GL 40 (GRENADE LAUNCHER)

È un "normalissimo" lanciagranate che utilizza proiettili che esplodono al contatto. Ha un caricatore da 12 colpi.

RL66 (ROCKET LAUNCHER)

È un'arma con un potere distruttivo elevatissimo perché lancia razzi esplosivi a grandissime distanze.

Il suo utilizzo principale è quello di aprirvi varchi in baricate, blocchi stradali e muri nonché per togliere di mezzo nemici troppo coriacei.



le affrontarli uno alla volta. Liberato il campo raccogliete l'armatura leggera che si trova in cima alle scale sul parapetto e proseguite lungo il perimetro del terrazzo fino ad arrivare allo spiazzo dove c'era il primo cecchino ucciso. Avrete, rispettivamente a destra e a sinistra, due grossi oggetti metallici: dietro quello di sinistra troverete un'armatura pesante, mentre dietro l'altro vi attende un soldato da eliminare e una cassa di munizioni.

Una seconda scala vi farà scendere su di un'altra parte del terrazzo. Andate a destra e preparatevi a uccidere un altro uomo che è nascosto dietro l'angolo, quindi seguite il percorso ed eliminate anche gli altri due soldati che compariranno nell'oscurità in lontananza di fronte a voi. Continuate ancora fino a raggiungere un medikit grande e una chiave, tornate indietro e scendete la rampa di scale che vi troverete davanti e svoltate l'angolo sul muro alla vostra sinistra troverete una scatola bianca: apritela e l'ascensore del tetto sarà attivato.

OBIETTIVO 2: SCENDETE DUE PIANI

Tornate indietro fino all'ascensore e scendete il primo piano. All'apertura delle porte imboccate il corridoio di sinistra, da lontano mirate alle due guardie che si trovano di fronte a voi e, dopo averle tolte di mezzo, proseguite fino a quando troverete sulla destra una porta a vetri che si aprirà in una stanza in cui, oltre a due guardie, ci sono un divano, una tv e uno stereo. Uccisi i due malcapitati, avvicinatevi allo stereo e preparatevi a combattere perché spostatolo si aprirà l'ingresso a una piccolissima stanza segreta il cui occupante possiede la card dell'ascensore che vi occorre per scendere al piano successivo. Uscite dal salotto e proseguite verso destra facendo attenzione ai due uomini pronti a farsi bucherellare da voi dietro l'angolo. Raccogliete la vita extra e preparatevi a un nuovo combattimento con altre due guardie appostate dietro il secondo angolo, poi continuate lungo il corridoio tenendo ben presente che dietro ogni angolo ci saranno minimo due guardie fin quando non noterete l'apertura di un secondo corridoio alla vostra sinistra. A questo punto ci saranno rimasti soltanto due uomini da eliminare posti a guardia della stanza delle munizioni che si affaccia sul piccolo corridoio, buon rifornimento! Tornate nel corridoio principale ed entrate nell'ascensore alla vostra sinistra. Scendete un altro piano.

OBIETTIVO 3: DISTRUGGERE LE CASSE DI ARMI.

Appena si apriranno le porte troverete ad attendervi due guardie uccise le quali potrete tranquillamente andare ad aprire l'unica porta che si affaccia nell'area in cui vi trovate e... una scena vi introdurrà alla seconda parte della missione. Eliminate la guardia e dirigendovi in fondo a sinistra rispetto all'entrata, percorrete il corridoio dove dovrete scontrarvi con molte altre guardie per raggiungere una porta, oltre la quale ad attendervi ci saranno 3 medikit grandi, due nemici e le casse che dovrete distruggere e che vi regaleranno una

cassa di munizioni e la 9mm automatica.

OBIETTIVO 4: CERCARE IL DATA - DISK.

Imboccate il piccolissimo corridoio a sinistra rispetto all'entrata e aprite la porta per ritrovarvi in una stanza piena di computer, uccidete le guardie di turno e recatevi nell'angolo opposto rispetto a dove siete: nella stanza oltre la porta che avete di fronte c'è quanto cercate, custodito però da due uomini pronti a farsi crivellare.

OBIETTIVO 5: SCAPPARE DALL'EDIFICIO.

Usciti dalla stanza dirigetevi a sinistra fino a raggiungere un altro salotto in cui, a parte due guardie, troverete un divano posizionato davanti a un grande specchio da frantumare per terminare la missione.

MISSIONE 9 MARKET DISTRICT, SAIGON

OBIETTIVO 1: RECUPERARE UN RL66 (LANCIARAZZI).

La novità di questa missione è il protagonista perché anziché Bond vestirete i panni di Wai Lin. Facendo bene attenzione a non colpire gli innocenti civili che passeggiano tranquilli per il mercato in mezzo a raffiche di mitragliatore e granate, avanzate ed eliminate la guardia dietro l'angolo, arrivandole silenziosamente alle spalle.

Tenendovi lontani dalle barricate, che per il momento non potreste neanche scalare, avvicinatevi alla doppia porta metallica, davanti alla quale c'era la guardia appena uccisa, ed entrate. Eliminate l'uomo di fronte a voi poi distruggete le casse alla vostra sinistra per freddare anche il soldato nascosto dietro di esse senza doverci combattere quindi uscite dalla porta sul retro. Proseguite a sinistra, eliminate la guardia, svoltate a destra e proseguite salendo la scalinata. Prima di arrivare in cima uccidete la guardia dietro l'angolo poi





seguite il percorso passando davanti alle botteghe. Troverete nell'ordine: un'armatura leggera, un civile e un'armatura leggera, un soldato e una terza armatura leggera e infine una quarta armatura. Arriverete così alla porta vicino al carretto, direttamente sopra a una barricata. Entrate, scendete le scale ed eliminate il nemico a sinistra: proseguite nel corridoio ed entrate nella stanza

seguente: dopo aver fatto piazza pulita dei nemici fate incetta di munizioni e prendete anche il medikit grande nascosto dietro il bancone in fondo alla stanza (dov'è un civile). Quindi uscite dalla porta di lato al bancone stesso.

Appena usciti eliminate il soldato dietro l'angolo a destra ed entrate nella porta dell'abitazione dietro di lui per arrivare in una stanza contenente una vita, un'armatura pesante e una cassa di munizioni. Uscite e proseguite dritti: eliminate il soldato che vi troverete davanti alla fine del percorso ed entrate nella porta vicino a lui. Seguite il percorso e vi troverete in una zona molto ampia che ospita tre soldati e un boss armato di lanciarazzi. Prima di entrare eliminate il soldato di fronte a voi, curatevi e proseguite: la porta si chiuderà dietro di voi. Un consiglio: eliminare prima gli alleati con il mitragliatore, quindi concentrate i vostri sforzi sul "boss", tenendolo continuamente sotto fuoco in modo da non lasciargli il tempo per sparare. Una volta eliminato il boss potrete impossessarvi della sua arma.

OBIETTIVO 2: ABBATTERE LE BARRICATE.

Proseguite uscendo dalla seconda porta della stanza e dopo un paio di corridoi vi ritroverete nella zona in cui avete avvistato le barricate: distruggetele con l'RL66 mirando da lontano così da rimanere al sicuro dai

colpi delle torrette.

OBIETTIVO 3: DISTRUGGERE L'ELICOTTERO.

Distrutte le torrette cercate tra i resti per rifornirvi di missili, quindi fate ritorno nella zona dove avete iniziato questa nona missione e distruggete la barricata che sbarrava la strada. Eliminate i soldati sul tetto in alto davanti a voi, quindi proseguite fino al bivio e voltatevi a destra, verso il vicolo cieco: sparate un missile verso il muro, nel-

l'angolo a sinistra, e lo abatterete guadagnando così accesso a una zona segreta piena di medikit: fate rifornimento ed eliminate le guardie sotto di voi. Tornate al bivio e prendete la strada opposta per ritrovarvi nella parte sottostante quella appena visitata poi, eliminati i nemici utilizzando il lanciarazzi per distruggere le "trincee", attraversate la breve galleria che trovate dritta davanti a voi: percorretela fino a un doppio cancello in legno. Prima di attraversarlo curate eventuali ferite, quindi fatevi avanti e vi troverete in uno spiazzo a cielo aperto, faccia a faccia con un minaccioso elicottero. Senza mai rimanere fermi, eliminate prima di tutti i soldati che fanno da copertura al velivolo, quindi equipaggiate il RL66 e, nascondendovi dietro qualunque cosa possa fungere da riparo (e che non sia esplosivo come per esempio i barili!), mirate e bersagliate l'elicottero fino a farlo esplodere. Nel caso finiate i missili cercate attorno a voi, ce ne sono circa una ventina sparsi sul campo.

OBIETTIVO 4: DECODIFICARE IL DATA-DISK.

Proseguite aprendo il passaggio (non quello da cui siete entrati) in fondo alla zona dove avete abbattuto l'elicottero e, con il fucile da assalto equipaggiato, avanzate uccidendo i nemici fino ad arrivare a una piccola galleria al termine della quale vi sarà mostrata una scena. Ora dovrete decodificare il data-disk. Risolvere l'enigma non è molto complicato: inserite un codice ponendo in ordine casuale i quattro simboli sul vostro pad: quelli inseriti correttamente lampeggeranno. Continuate fin quando non avrete trovato il codice esatto e la missione sarà terminata.

OBIETTIVO 5: MINIMIZZARE LE PERDITE DI CIVILI.

MISSIONE 10 STEALTH BOAT, HA LONG BAY

OBIETTIVO 1: CONTATTARE M VIA COMM LINK.

L'ultima missione che dovremo affrontare insieme inizia con il nostro James che sale con una scala all'interno di una nave dalla quale sta per essere lanciato un pericoloso ordigno nucleare per ordine di Carver. Giunti in cima ci si trova in una stanza: la prima cosa da fare è rompere tutti i barili e recuperare i medikit che ne usciranno. Quindi entrate nell'unica porta aperta, alla vostra sinistra, e uccidete silenziosamente la guardia di spalle che vi troverete davanti. Avanzate, svoltate a sinistra al bivio e uccidete la guardia nascosta dietro le casse, quindi proseguite ed entrate nella sala "Comm 11 B" che si trova al termine del vostro percorso. Eliminate la persona di guardia, quindi avvicinatevi al computer e seguite le istruzioni.

OBIETTIVO 2: LIBERARE WAI LIN.

Uscite dalla sala del computer stando attenti alle guardie sopraggiunte, uccidetele e impossessatevi della chiave elettronica che una di loro rilascerà, quindi tornate indietro lungo il corridoio e aprite la porta "4 A", la prima che troverete dietro l'angolo. Freddate la guardia che troverete nella sala, quindi passate



nella stanza contigua, dove troverete l'ennesimo soldato. Quest'ultimo, una volta ucciso, rilascerà un pass giallo, che voi raccoglierete assieme al medikit grande e all'armatura leggera. Uscite e vi troverete davanti ad alcune guardie da uccidere (alcune potrebbero comparirvi alle spalle, state attenti!). Tornate ora nell'area della scaletta di inizio missione, seguendo le indicazioni "exit" su alcune porte, e aprite la porta bloccata con le luci gialle. Uccidete l'uomo davanti a voi per poi occuparvi dei barili più avanti dietro i quali si cela un altro avversario. Da qui proseguite girando l'angolo, eliminando i vari nemici che appariranno e rompendo i vari barili che incontrerete. Giungerete quindi alla stanza "Cell 35 A - C": entrate e raccogliete il medikit che è nascosto dentro i due barili davanti a voi poi dirigetevi verso la porta a destra che vi introdurrà in un settore dove potrete trovare due medikit grandi, una cassa di munizioni, altre munizioni sul tavolo e un'armatura pesante, poi oltrepassate la porta a sinistra rispetto all'entrata e preparatevi ad affrontare il penultimo boss del gioco: un soldato con un pericoloso GL40. Si tratta di uno scontro relativamente semplice, dal momento che tra voi e il vostro avversario ci sarà un gran numero di casse che, anche dopo essere esplose, non scompariranno e costituiranno sempre una buona difesa. Cercate di schivare le granate continuando a colpire il nemico col fidato fucile da assalto e vedrete che riuscirete nell'impresa in breve tempo, anche perché spesso le sue granate, rimbalzando sulle casse, gli esploderanno in faccia. Raccogliete 4 medikit, il GL40 e il pass per aprire le celle una volta usciti dalla sala, in esse troverete rispettivamente una vita extra e Wai Lin, oltre a qualche utile medikit e a un paio di armature leggere nei barili.

OBIETTIVO 3: TROVARE IL PANNELLO.

Wai Lin vi consegnerà una chiave prima di lasciarvi. Uscite dalla seconda porta dietro l'angolo oltre le celle e ritornate sui vostri passi fino alla stanza della scaletta di partenza, i soliti "exit" vi guideranno. Un importante avvertimento: da questo momento in poi i nemici saranno infiniti perché ci saranno sempre nuovi soldati a rimpiazzare quelli morti. Dalla stanza di partenza, entrate nella porta con le lucette blu e andate dritti fino a che non troverete davanti a voi la stanza "MCON 22-D", entrate e fate attenzione alle due guardie dietro l'angolo, seguite il corridoio fino a una porta aperta nella quale entrerete, ritrovandovi in una enorme sala in cui in alto sarà ben visibile il missile pronto al lancio, a guardia del quale ci saranno numerosi soldati. Correte dirigendovi a sinistra e facendo molta attenzione alle numerose guardie, fino ad arrivare a due porte gemelle ciascuna delle quali immette in un'unica stanza, uccidete il soldato appostato nella sala fra le due porte ed entrate in una delle altre due porte gemelle che si aprono sul lato opposto della sala e che conducono nella sala comandi della nave. Memorizzata la posizione di questa stanza, uscite e

scendete la rampa di scale alla vostra destra, voltatevi a sinistra, proseguite e scendete la seconda rampa di scale che troverete alla vostra destra al lato sinistro della quale troverete il pannello di controllo del missile. Prima di tutto raccogliete munizioni e medikit che saranno visibili intorno a voi, quindi avvicinatevi al pannello e seguite le istruzioni.

OBIETTIVO 5: SCONFIGGERE CARVER.

Dopo una breve scena, sarete bersagliati selvaggiamente da due guardie, difendetevi alla meglio, quindi tornate nella sala comandi memorizzata in precedenza, uccidete l'uomo che vi troverete ad affrontare e raccogliete la chiave della stanza del missile. Per trovare quest'ultima uscite da questa sala e dalla successiva e percorrete il ballatoio verso sinistra fino in fondo.

Entrate e preparatevi a combattere, perché dopo un piccolo corridoio pieno di soldati e casse esplosive, arriverete a una stanza in cui si cela un agguerritissimo Carver.

Sebbene sia un avversario piuttosto duro, neanche lui potrà resistere a lungo al GL40 del vostro arsenale. Incollate il vostro mirino su di lui e bersagliatelo più velocemente possibile con tutte le munizioni in vostro possesso, fino a quando una breve scena vi avvertirà della sua fine.

OBIETTIVO 4: FERMARE IL LANCIO DEL MISSILE.

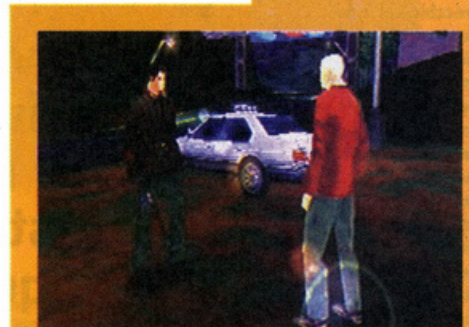
Da ora in poi avrete 3 minuti per fermare il lancio del missile e fuggire. Recuperate la chiave rossa accanto al cadavere di Carver e velocemente tornate al pannello del missile nella grande sala di lancio per seguire le istruzioni. Un consiglio: prima di bloccare il lancio, di uccidere tutti i nemici nelle immediate vicinanze per evitare che premendo cerchio James si volti a mirare loro anziché occuparsi del missile.

OBIETTIVO 6: FUGGIRE.

Bloccato il lancio, sempre nei 3 minuti a vostra disposizione, dovrete riuscire a raggiungere la scaletta d'uscita nonostante il gran numero di nemici pronti a fermarvi (exit sarà più che mai provvidenziale). Fuori un gommone vi attenderà per portarvi lontano dall'esplosione: missione completata.

Fatevi i complimenti, avete portato a termine il gioco!

Alla prossima, signor Bond!



Prodotto da
Infogrames
Sviluppato da
X-ample
Distribuito
in Italia da
C.T.O.
Prezzo
L. 104.900
Sito Internet
[www.missionimpossibile-
game.com](http://www.missionimpossibile-game.com)

SOLUZIONI

MISSION: IMPOSSIBLE

La soluzione che vi apprestate a leggere è riferita al livello di difficoltà impossibile. Nota sui salvataggi: giocando a livello impossibile è fondamentale usare il salvataggio rapido, possibilmente dopo aver concluso con successo ogni "incarico" all'interno della missione. In questo modo vi risparmierete del tempo e, soprattutto, diversi esaurimenti nervosi provocati dal doversi rifare dall'inizio l'intera missione.

BRIEFING

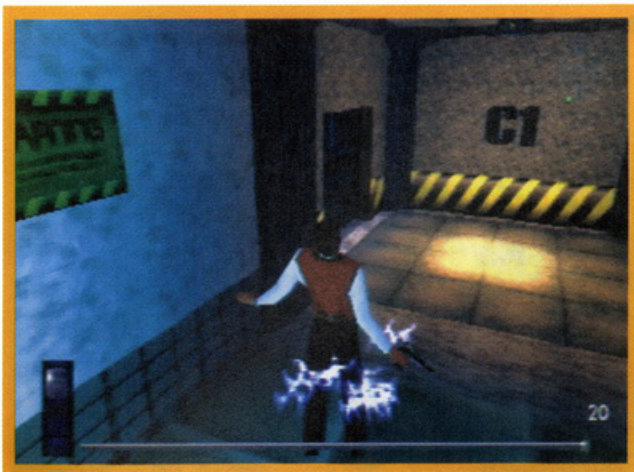
Siete Ethan Hunt, il meglio del meglio che i reparti dell'Impossible Mission Force abbiano mai prodotto. Sapete uccidere in ventiquattro modi diversi, usare ogni tipo di arma e veicolo nonché assumere le sembianze di qualsiasi individuo, ma non avete ancora imparato ad allacciarsi le scarpe... A parte gli scherzi, siete entrati nella consueta sezione dei consigli generali sul gioco, quella che non può mancare in nessuna soluzione...

MOVIMENTO

GESTIONE OGGETTI

Ethan sarà anche il migliore nel suo campo, ma è sicuramente troppo rigido nel muoversi, oltre che parecchio lento nel compiere azioni diversificate. Tenendo presente tutto questo, è meglio pianificare con cura le proprie mosse prima di esporsi al fuoco nemico, dato che in combattimento il tempo a disposizione è ridotto all'osso. Ciò significa selezionare in anticipo oggetti come schede di accesso (o le stesse armi) e imparare a "giostrare" in fretta l'inventario (trian-

La missione, nel caso in cui decidiate di accettare, è di risolvere il gioco senza utilizzare la nostra guida. Naturalmente, se voi o qualsiasi vostro conoscente doveste usare comunque i nostri aiuti, PlayStation World negherà di avervi mai conosciuto. Questo messaggio si autodistruggerà tra cinque secondi...



MISSIONE 1: BASE LUNDKWIST

Appena venite "scaricati" da Dowey, iniziate a familiarizzare con i comandi provando i diversi controlli di equipaggiamento e attacco, dato che vi torneranno utili molto presto. Non preoccupatevi per eventuali pericoli, nessuno può ancora minacciarvi, a parte il fiume dietro di voi, ma non penso che nessuno dei lettori abbia tendenze suicide... Comunque, preso il controllo di Ethan, dirigetevi verso le casse alla vostra destra, scalatele e scendete dal lato opposto della recinzione. Una comunicazione via radio vi dirà che c'è del movimento nel primo edificio davanti a voi, seguite il consiglio ed entrateci. Dopo la scenetta "comica" aggredite subito la guardia a suon di pugni prima che dia l'allarme, quindi assumete la sua identità usando il mascheratore e raccogliete il permesso sulla scrivania. Prima di uscire fate attenzione a non impugnare la pistola, daresti un filino nell'occhio. Una volta fuori, la vostra prossima destinazione sarà il pannello di controllo dell'elettricità, che si trova vicino al muro di cinta. Avvicinatevi furtivamente al pannello e fate attenzione alla guardia che si trova nei pressi. Appena si allontana, distruggete la cabina elettrica usando la pistola, quindi mettete via l'arma e dirigetevi verso l'entrata del tunnel. Consegnate il permesso all'autista, quindi nascondetevi dietro al muro vicino al camion. Incontrerete Clutter, che vi dirà di saltare sul retro del mezzo. Seguite il suo consiglio e completerete la prima missione.

MISSIONE 2: L'ATTRAFFO DEL SOTTOMARINO

Appena arrivati a destinazione, il travestimento di Ethan si scioglierà letteralmente, lasciandolo privo di copertura. Fate attenzione alle guardie sul posto, ora non siete più protetti da alcun camuffamento. Seguite il radar in cima allo schermo per trovare il deposito delle mine magnetiche. Una volta individuato l'edificio, evitate di allarmare la guardia nei pressi dello stabile (potete anche affrontarla, ma in questo modo vi complicherete inutilmente la vita) ed entrate all'interno. Raccogliete le mine sulla mensola in fondo avvicinandovi a essa e tornate all'esterno dell'edificio. Correte subito dietro i container bianchi depositati lì vicino per incontrare Clutter e consegnargli uno degli

SOLUZIONI MISSION IMPOSSIBILE

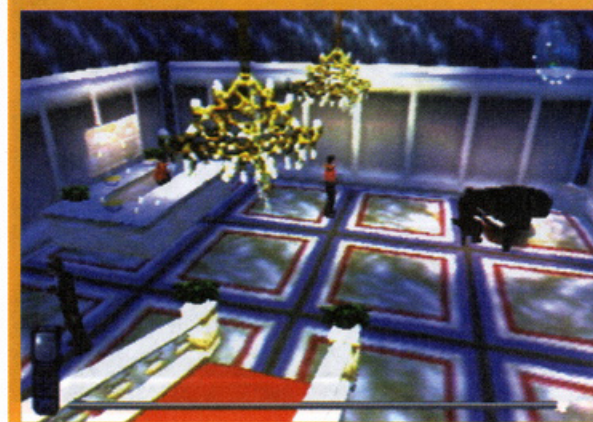
ordigni appena raccolti. Clutter andrà a piazzare le cariche dandovi il compito di rendere inoffensiva la motovedetta. Seguite il radar per trovare l'imbarcazione e usate una delle mine magnetiche nell'inventario con il lato dello scafo. Ora recatevi sul pontile dal lato opposto alla motovedetta, scendete la scala pioli e Dowey vi porterà in salvo.

MISSIONE 3: IL PARTY ALL'AMBASCIATA

Appena arrivati sul posto, parlate con la coppia davanti a voi due volte. L'uomo con il bicchiere in mano si allontanerà, lasciando libera Sarah. Parlate ancora con lei per farvi consegnare il mascheratore (non devono esserci guardie nelle vicinanze). Jim vi avviserà che Scofield, una spietata killer, è sulle vostre tracce, con l'obiettivo di uccidervi. Andate nella sala principale dell'ambasciata e parlate con il barman, che vi consegnerà un drink e della polvere "sospetta" (Euchessina? Può darsi). A questo punto arriverà nel locale una donna vestita di rosso. È Scofield. Andate velocemente in bagno e selezionate la cerbottana. Giratevi verso la porta e, usando la visuale in prima persona, sparate un dardo a Scofield e vi libererete anche della sua presenza. Una volta nascosto il corpo della killer, tornate nella sala grande e parlate al pianista. Il suo spartito si trova su una delle poltrone del corridoio, per raccoglierlo dovrete fare alzare i due ospiti parlando con loro. Appena recuperato lo spartito, portatelo al legittimo proprietario, che inizierà a suonare il motivo preferito dal viceambasciatore, che vedrete apparire dalle scale. Appena sarà sceso nella stanza, avvicinatevi e offritegli il drink "corretto" con la polverina. L'effetto-peperonata è assicurato, e così vedrete il simpatico individuo dirigersi velocemente verso il bagno. Raggiungetelo, storditelo a pugni, quindi assumete la sua identità. Ora inserite tutti i fumogeni nelle grate di ventilazione visibili ai piedi delle pareti (nota: l'ultima grata si trova in cima alle scale a sinistra) e dirigetevi verso la zona protetta dalle guardie, che si trova al secondo piano a destra.

MISSIONE 4: IL MAGAZZINO

Appena scesi dall'ascensore, eliminate a pugni la prima guardia, prendete i proiettili e proseguite.



golo) e la selezione all'interno di esso (cerchio). Inoltre, è bene ricordare che molte azioni vanno "innescate" con il tasto cerchio, usato per parlare, ma anche per aprire porte, usare pannelli o ancora avviare le immancabili sequenze animate.

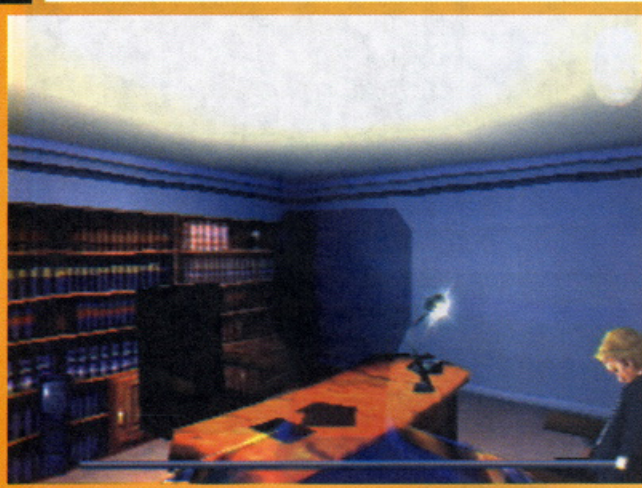
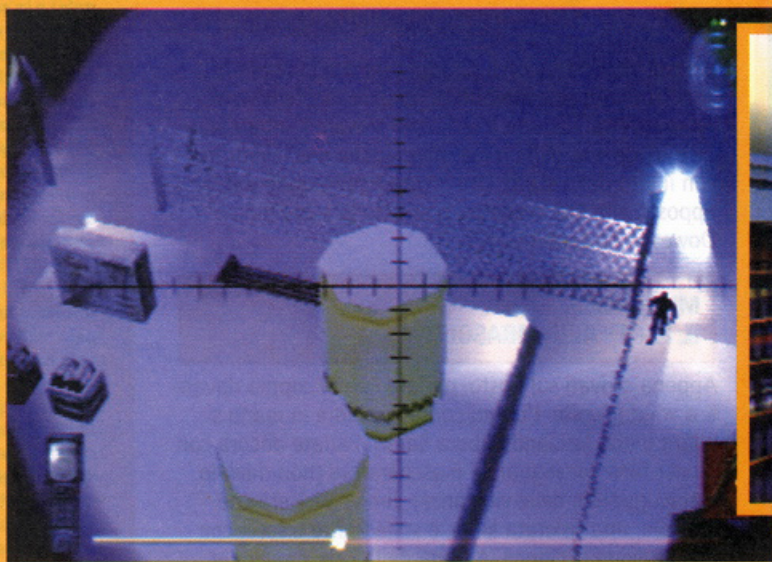
COMBATTIMENTO METODI DI DIFESA

Abbiamo lo stesso arsenale militare di una piccola nazione in fase di sviluppo, e il primo impulso è quello di nuclearizzare tutto ciò che ci circonda. Niente di più sbagliato, dato che i segreti per avere buone possibilità di sopravvivenza risiedono nelle armi più silenziose, come i dardi soporiferi o le stesse "pizze" di Ethan, vero teppista da strada in incognito. Nelle missioni più "stealth" in cui è fondamentale non farsi scoprire, sarà necessario eliminare le guardie una a una, nascondendosi (ove possibile) nell'ombra o dietro agli elementi del fondale, aiutandosi con la telecamera in soggettiva e con il mirino. A proposito di quest'ultimo, c'è da dire che è di una imprecisione assurda (della serie: non si prende una balena bianca su uno sfondo nero) e che va utilizzato proprio come ultima risorsa. Spesso è molto più facile avvicinarsi ai nemici e prenderli a pugni piuttosto che sparargli! Sarà meno realistico, ma è un metodo indubbiamente più sicuro.

GLI OBIETTIVI

Mettendo in pausa il gioco, potrete avere sotto controllo tutti i singoli obiettivi della missione.

Potrete completare gli obiettivi in qualsiasi ordine, anche se spesso il "percorso" da compiere all'interno di una missione è lineare e vanno completati nella giusta sequenza. Ricordatevi che basta "saltarne" uno per far fallire tutto, quindi tenete sott'occhio il briefing e i compiti da assolvere, per non ritrovarvi a dover ricominciare tutto dall'inizio.



L'obiettivo della missione è raggiungere il passaggio per il quartier generale del KGB e salire al piano superiore. Durante il tragitto dovrete però completare altri due sotto-obiettivi: trovare la chiave per il passaggio e distruggere i pezzi del K30-P, satellite russo per le telecomunicazioni. Le casse che contengono le parti del marchingegno sono verdi e contrassegnate da una vistosa X disegnata sopra (furbi questi russi...). Inoltre, il radar indica con un punto rosso la posizione della chiave, e con uno bianco l'ubicazione dell'uscita del livello. Il primo "compito" da portare a termine, sarà il recuperare una tuta antigas, che si trova nelle vicinanze del primo pezzo di satellite incontrato sulla propria strada (la tuta è nascosta in una cassa in fondo al corridoio senza uscita). Fondamentale in questa missione è l'uso accorto dei proiettili: potrete sì ottenerne altri uccidendo le guardie, ma una volta finiti (proiettili e guardie) non ci saranno altre riserve disponibili. Stesso discorso per l'energia di Ethan, quindi fate attenzione.

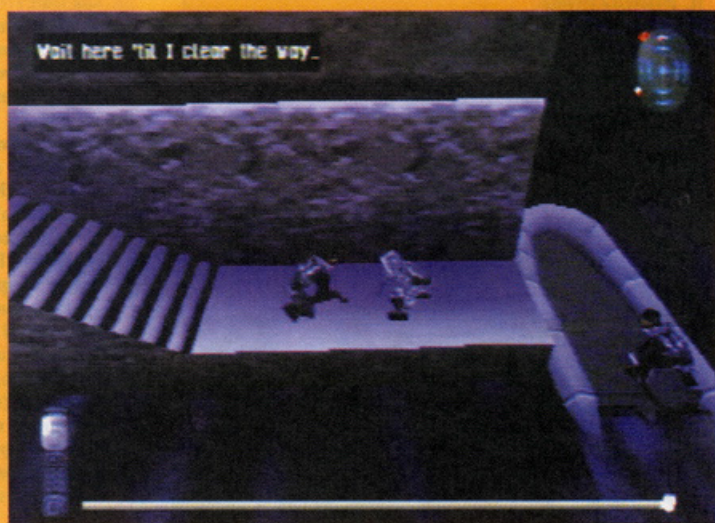
MISSIONE 5: IL QUARTIER GENERALE DEL KGB

Una volta che sarete tornati nelle (finte) vesti del viceambasciatore, prendete il corridoio alla vostra sini-

stra e dirigetevi verso l'ultima stanza in fondo. Troverete Barnes impegnato in una sofferenza lenta & dolorosa (d'altronde siete a casa del KGB, non a una festa di compleanno). Parlategli e lui vi darà alcune informazioni prima di passare a miglior (?) vita. Ora andate nella stanza in cui è tenuta prigioniera Candice (è una delle stanze centrali) e raccogliete il video freezer sul tavolo. Da qui proseguite nel centro comunicazioni e prendete il beeper che trovate all'interno. Il vostro compito successivo sarà recuperare il mascheratore dal deposito, peccato che la guardia sia di tutt'altro avviso... Per distrarre la guardia, piazzate il beeper sulla parete vicino al deposito e allontanatevi rapidamente. Appena il beeper si attiva, correte nello stanzone, prendete il mascheratore e uscite. Andate davanti alla porta del capo della sicurezza, parlate al soldato e quest'ultimo vi farà entrare. Una volta all'interno, raccogliete la pistola lanciadardi e usatela (sparandogli alle spalle) per stendere il capo della sicurezza. Nascondete il corpo e usate il mascheratore. Nel caso in cui il capo vi scopra, e innesci l'allarme, potete ancora proseguire: eliminatelo lo stesso, prendete le sue sembianze e uscite nel corridoio: le guardie "beranno" la storia dell'arresto e disattiveranno l'allarme. Avvicinatevi al quadro appeso alla sinistra dell'ufficio del capo della sicurezza, premete X quindi il bottone rosso nascosto dietro al quadro. Ora avete aperto la porta della (vicina) stanza del controllo telecamere. Entrate nel locale e sistemate le due guardie usando ancora i dardi alle loro spalle (per evitare di far scattare gli allarmi), quindi usate il video freezer sul macchinario vicino al computer per bloccare le telecamere. Proseguite verso la stanza comunicazioni dove, parlando con l'individuo sulla destra, otterrete il permesso di trasferimento. Andate nella cella di Candice e consegnate l'ordine alla guardia del KGB, che lascerà libera la vostra compagna. Parlatele, quindi uscite nel corridoio iniziale, usate la tessera d'uscita sulla serratura della grande porta in metallo e fuggite.

MISSIONE 6: CORRIDOIO DI SICUREZZA

Lo scopo principale di questa sezione è raggiungere la fine del corridoio, evitando di innescare le numerose



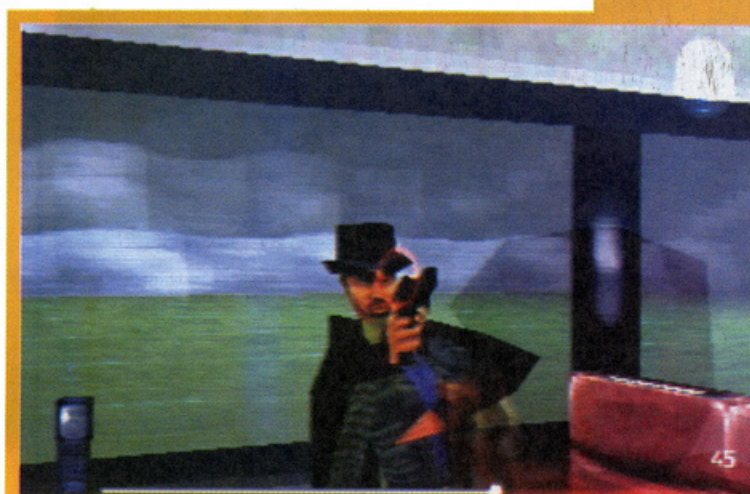
trappole nascoste al suo interno e proteggendo la fuga di Candice. Fate attenzione alle piastrelle azzurre: sono le uniche su cui potete camminare tranquillamente. Quelle rosse sono invece elettrificate, e da evitare a tutti i costi. Inoltre, dovrete uccidere tutte le guardie, altrimenti Candice verrà arrestata. Una volta raggiunta la fine del percorso, azionate l'interruttore principale e avrete completato la missione.

MISSIONE 7: CONTROLLO FOGNARIO

Appena Candice aprirà la porta, sparate alla guardia nascosta dietro di essa, quindi proseguite. Svoltate subito a sinistra quindi raggiungete il limite destro del passaggio. Da qui sparate alla guardia che si trova sull'altro lato della stanza, facendo attenzione a non colpire il pannello controlli nelle vicinanze (la missione fallirebbe). Di seguito salite sulla pedana mobile e aspettate che Candice vi segua. Appena sarà scesa dalla piattaforma dirigetevi verso i comandi in fondo alla stanza e azionateli. Ora correte nel punto in cui si trova la vostra compagna, eliminate la guardia e proseguite. Da qui in poi dovrete semplicemente seguire il corridoio fino a raggiungere un ufficio, azionando i vari pannelli di controllo delle porte e uccidendo tutte le guardie russe che trovate sulla vostra strada. Trovato l'ufficio, azionate il solito interruttore e tornate all'inizio del livello, facendo attenzione ai due soldati che appariranno alle vostre spalle durante il ritorno. Raggiunta la prima locazione, imboccate la strada che avete appena aperto dai controlli nell'ufficio e avvicinatevi al supercomputer. Candice scaricherà la lista NOC e inserirà il virus. Uscite dal livello tornando sui vostri passi (e uccidendo gli ultimi due nemici) e completerete la missione.

MISSIONE 8: FUGA ATTRAVERSO I CORRIDOI

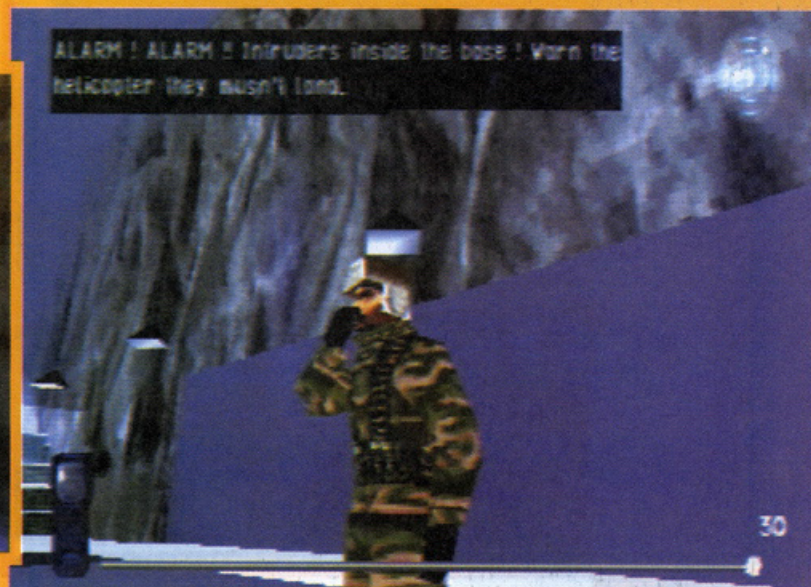
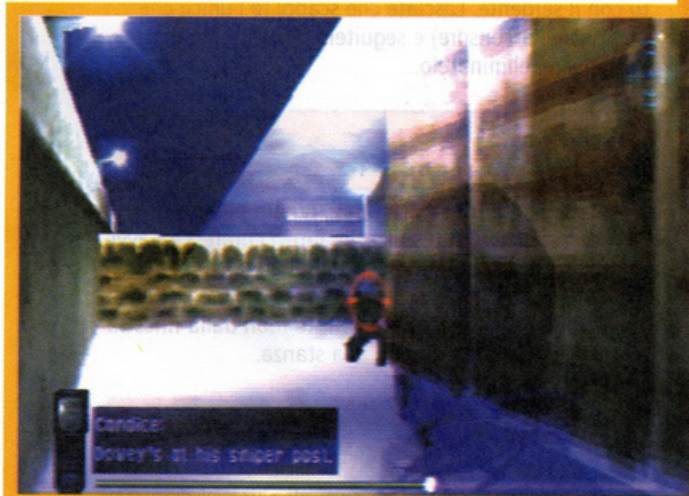
Dovrete tornare nell'ambasciata attraverso il "solito" corridoio, proteggendo Candice ed evitando il fuoco delle telecamere di sicurezza. Per disabilitare tempora-

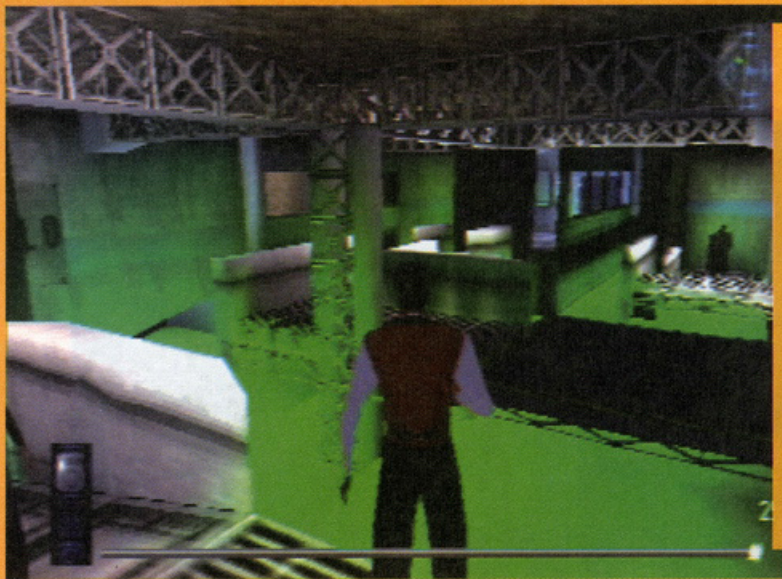


neamente le telecamere dovrete sparargli a una certa distanza. Appena iniziano a ruotare, proseguite la vostra corsa tenendo sott'occhio la "collega" (palla al piede sarebbe un termine più adatto) e soprattutto la sua incolumità. Arrivati in fondo al corridoio, Candice aprirà la stanza contenente la maschera da recuperare. Entrate nella stanza e aprite l'armadio a muro per trovare la maschera di Golitsyn. Distruggete il pannello a fianco dell'armadio e sarete circondati da quattro guardie. Eliminatele e tornate alla piccola stanza che si trova a metà del corridoio. Appena vedete un soldato correre, sparategli e prendete la lista Noc, controllate lo stato di Candice quindi proseguite la fuga.

MISSIONE 9: FUGA ATTRAVERSO IL QUARTIER GENERALE

Utilizzate subito il mascheratore e tornate nell'ufficio del capo della sicurezza. Aprite nuovamente la porta segreta, recuperate il video freezer dall'apparecchio vicino al computer e dirigetevi verso la cella da cui avete fatto uscire Candice. Distruggete le due teleca-

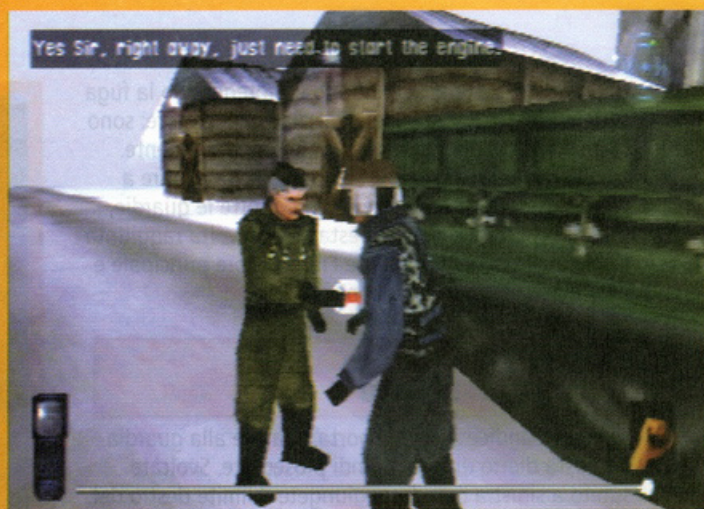




mere all'interno della stanza, quindi uscite, distruggete la terza telecamera ed entrate nel centro telecomunicazioni. Uccidete la guardia, raccogliete la chiave per l'uscita, liberatevi dell'ultima telecamera e andatevene dal centro dell'ambasciata.

MISSIONE 10: ALLARME DI INCENDIO

Proteggete la fuga di Candice fino all'ascensore, quindi scendete e parlate con Jack, che vi dirà di incontrarlo in bagno (uhmmm...). Dovrete fare attenzione a tutte le guardie che sono sulle vostre tracce: un buon metodo per liberarvene consiste nell'evitarle ed eliminarle tutte in un secondo tempo affrontandole una alla volta all'interno del bagno. Di seguito, parlate nuovamente con Jack, che vi consegnerà le uniformi. Salite al piano rialzato, aprite l'ascensore in cui si trova Candice e consegnatele il suo travestimento. Fatto questo, correte velocemente all'uscita dell'ambasciata e avrete concluso con successo anche questo compito.



MISSIONE 11: SALA INTERROGATORI

Premete il pulsante che si trova a destra della porta per far "comparire" il vetro usato negli interrogatori. Appena sentite il suono dell'interfono, usatelo e parlate a Candice. Raccogliete la gomma esplosiva da sotto la tazza da caffè, quindi usatela con il vetro e allontanatevi. Dopo alcuni istanti, la vetrata andrà in pezzi permettendovi di scappare. Uscite attraverso l'apertura appena creata e riprendetevi tutto l'equipaggiamento. Proseguite rapidamente fuori della sala.

MISSIONE 12: UFFICI DELLA CIA

Uscite dalla cella e sistemate la guardia (meglio usare i dardi soporiferi da lontano), quindi prendete le sue impronte digitali e aprite la porta usando il pannello sul muro. Raccogliete la vernice spray vicino alle casse e utilizzatela sulle telecamere, prima che esse inneschino il sistema di allarme. Uccidete la prossima guardia e usate ancora il metodo delle impronte digitali per proseguire. Raccogliete la pistola scarica, quindi azionate entrambi gli interruttori nei pressi delle due porte girevoli. Sistemata l'ultima guardia arriverete a tu per tu con il sergente. Lasciate che scappi (è l'unico che può usare l'ascensore) e seguitelo. Appena raggiunto l'ascensore, eliminatelo.

MISSIONE 13: INFERMERIA

Entrate nell'infermeria disarmati, quindi parlate con l'infermiera alla vostra sinistra e fatevi curare. Ora avvicinatevi al tapis-roulant e premete l'interruttore quando (gli infermieri sono lontani) per distogliere l'attenzione dei medici. Dopodiché saltate fuori dalla finestra aperta che si trova in fondo alla stanza.

MISSIONE 14: ELIPORTO

Per completare con successo tutti gli obiettivi di questa missione è fondamentale imparare due tecniche: l'ar-

rampicata sulle casse e l'attacco rapido delle numerose guardie di pattuglia sui tetti. Per il primo movimento, c'è poco da dire: basta che premiate X nei pressi di una pila di casse e vi arrampicherete. Per liberarvi dei dipendenti CIA dovreste invece essere molto rapidi, sparando con la lanciadardi alle loro spalle. Nel momento in cui siete scoperti, avete ancora un paio di secondi per sparare prima di essere arrestati, quindi tenetelo bene a mente. Una volta raggiunto il tetto attraverso l'impianto di pulizie, addormentate la guardia e raccogliete la sua tessera magnetica, quindi salite sulla prima pila di casse che incontrate, raggiungete il tetto e disattivate il pavimento elettrificato e le luci dell'eliporto. Ora saltate giù dal muro vicino ai controlli delle luci, quindi proseguite arrampicandovi e raggiungerete la borsa con il travestimento nascosto da Candice (indicata sul radar). Usatelo dall'inventario e potrete girare liberamente vestiti da addetto manutenzione. Uscite dalla cabina, dirigetevi verso l'eliporto (la porta chiusa in fondo al ponteggio) e scendete la prima rampa alla vostra sinistra. Riattivate le luci usando il pannello elettrico, quindi salite e usate l'EMS sui controlli a fianco dell'eliporto. Di seguito, scendete dalla rampa opposta e uccidete la guardia. Raccogliete la sua tessera di sicurezza, scendete dalla rampa successiva, entrate nel tunnel e liberatevi dell'ennesimo tirapiedi CIA. Prendete la seconda scheda magnetica e dirigetevi verso la pila di casse superando la cancellata. Raggiunte le casse, usate le lenti speciali e arrampicatevi in cima. Qui usate il deflettore per bloccare i raggi laser. Raggiungete la zona di sicurezza e la postazione di guardia, dopodiché salite sulle casse, posizionate la microtelecamera orientata verso la porta e scendete nascondendovi lì intorno. Aspettate che la guardia faccia il suo giro, quindi riprendete la telecamera e avrete ottenuto l'agognato codice. Proseguite fino alla fine della missione.

MISSIONE 15: STANZA COMPUTER

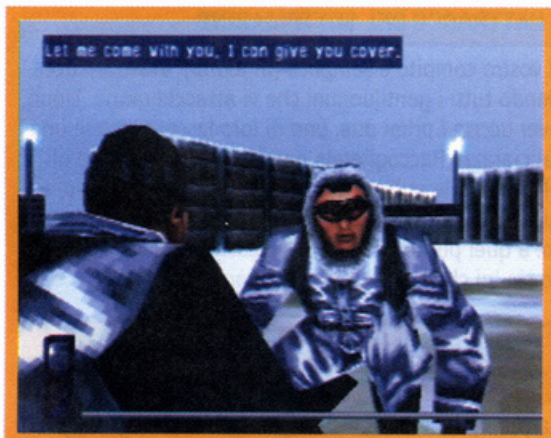
I controlli per questa missione sono leggermente più complessi del solito: con lo stick analogico sinistro, premendo su/giù, fate dondolare Ethan (tenendo premuto lo fate stare rigido in posizione verticale) con il quadrato scendete, mentre con il triangolo risalite lungo il cavo. Per orientarvi al meglio, e calcolare le distanze

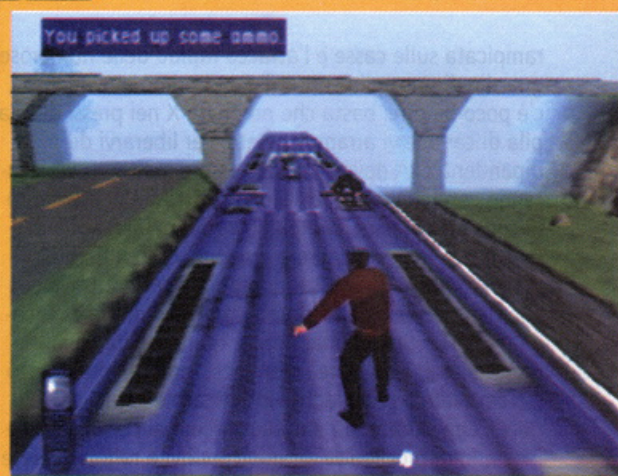
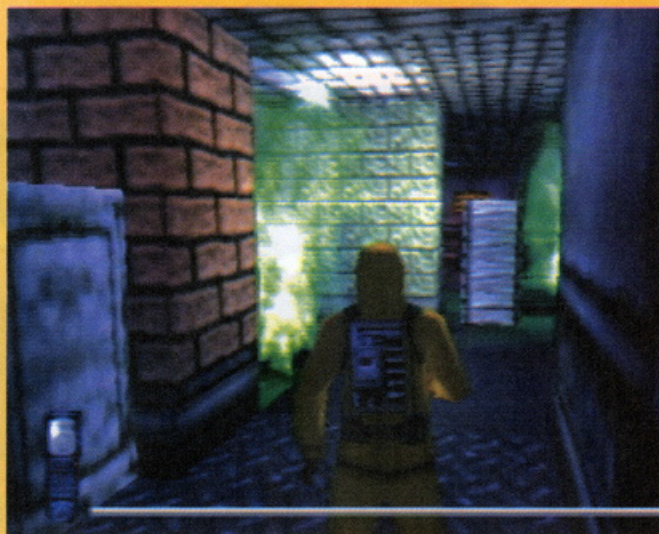


tra voi e i vari raggi, potete ruotare la telecamera in qualsiasi momento muovendo lo stick analogico di destra. Prima di tutto, posizionatevi verticalmente, quindi iniziate la discesa verso il terminale. Fate attenzione ai laser gialli, che innescheranno l'allarme (mentre quelli rossi si limitano a ferirvi). Continuate a scendere finché Ethan non dirà di aver raggiunto la distanza ideale per copiare la lista NOC. Raggiungete il terminale dondolandolo avanti indietro, e di seguito fate la stessa "manovra" per arrivare al calcolatore. Appena sentite il rumore della serratura, risalite rapidamente per evitare la guardia. Appena se ne va, scendete e completate le vostre assegnazioni. Fatto questo, risalite verso la cima del condotto.

MISSIONE 16: FUGA DALL'ELIPORTO

In questa zona le guardie sono particolarmente sveglie, quindi dovreste essere veloci con la lanciadardi e





con la pistola, nascondendovi appena possibile dalla vista dei militari. Inoltre, un elicottero pattuglia la zona di continuo, battendo metro per metro il tetto con un enorme faro. Evitate di finirvi sotto, così come dovreste evitare anche le varie luci di sorveglianza accese sulle pareti. Scendete alla zona di sicurezza. Superate i recinti elettrificati saltando dalle casse e proseguite. Quando raggiungete la porta chiusa, cercate un tubo, piazzate la gomma esplosiva e allontanatevi. Ora Aprite la porta e salite fino all'eliporto. Riprendete l'EMS dal pannello, usatelo e salite sull'elicottero.

MISSIONE 17: WATERLOO STATION

Dopo il simpatico siparietto tra Ethan e Max, dovreste sparare allo sgherro che minaccia con la pistola il vostro compagno. Tenete fermo il mirino e beccate lo scagnozzo facendo attenzione a non colpire né il vostro compagno né il secondo terrorista disarmato (potete aiutarvi con lo zoom, premendo i tasti L1 - L2). Ethan finirà a calci l'avversario e inizierà a girovagare per la stazione. Tutto quello che dovreste fare sarà proteggergli le spalle fino a quando salirà sul treno, passando da un tiratore all'altro (triangolo) e uccidendo tutti i killer nascosti tra la folla. Fate molta attenzione agli innocenti, dato che molti di loro faranno movimenti simili agli stessi killer (tipo frugare nella giacca per prendere un fazzoletto ecc.) e ucciderne uno significa far fallire la missione. Per questo motivo, è meglio far prendere a Ethan qualche pallottola in più piuttosto che sparare a casaccio in mezzo alla stazione.

MISSIONE 18: PRIMA SERIE DI VAGONI

Ah che bello, siamo tornati alle vecchie shooting gallery di tanti anni fa... Piccolo problema: i "bersagli" sparano e, inoltre, ci sono in mezzo i soliti civili rompicatole. Appena entrate nel vagone, abbassatevi dietro ai sedili, aspettate che i civili siano scappati tutti, quindi alzatevi e seccate tutti i tirapiedi di Max. Espletato questo incarico, proseguite nel secondo vagone ed eliminate i passeggeri più indesiderati, prestando attenzione ai soliti innocenti (un morto innocente =

missione fallita). In questa carrozza ci sarà anche un simpaticone con un ostaggio: per liberarvene è sufficiente colpirlo alla testa con uno dei vostri fidi proiettili. Andate avanti così fino in fondo al quarto vagone, dove ci saranno altri scagnozzi in agguato nonché Candice. State attenti a non colpirla, liberatevi dei vari sgherri e parlate alla collega. Premete l'interruttore e bloccherete tutte le uscite.

MISSIONE 19: TETTO DEL TRENO IN CORSA

Entrate nella carrozza, andate in fondo e parlate con il controllore. Dopo averlo steso usate il mascheratore, quindi proseguite fino al vagone ristorante. Appena entrati, sparate a tutti i presenti: sono scagnozzi di Phelps (è lui il traditore) che vi avrebbero attaccato in un secondo tempo. Eliminati gli sgherri e parlate a Phelps, che fuggerà. Entrate nella carrozza seguente e, dopo aver ucciso i tre nemici all'interno, raccogliete la fiamma ossidrica e l'azoto liquido e usateli uno dopo l'altro sulle giunture della cassaforte. In questo modo, i fermi della cassaforte si sgretoleranno. Ora tornate nel vagone dove si trova Max (e relativi tirapiedi) e addormentatela con il gas stando fuori dallo scompartimento. Prendete la lista NOC e il detonatore. Uccidete tutti gli scagnozzi, quindi raggiungete la cassaforte e usate il detonatore per disattivare la bomba al suo interno.

MISSIONE 20: L'ATTRACCO DEL SOTTOMARINO

Il vostro compito è semplice (in teoria): avanzare uccidendo tutti i gentiluomini che vi attaccheranno. Dopo aver ucciso i primi due, uno di loro lascerà cadere una lanciarazzi. Raccoglietela e usatela per abbattere gli elicotteri e le auto ai lati del treno. Proseguite fino a quando Phelps non cercherà di fuggire su un elicottero: a quel punto abbattete l'elicottero e avrete terminato sia lui che la ventesima missione.

MISSIONE 21: RITORNO A LUNDKWIST

La prima cosa da fare sarà raccogliere tutti gli oggetti

TOP SECRET

Direttamente dai nostri servizi di spionaggio, eccovi alcuni codici segreti da inserire come password nei menu di gioco. Ignorate pure il messaggio di password errata.

Note degli sviluppatori:

TTOPFSECRET

Disabilita
intelligenza
artificiale:

SCAREDSTIFF

Modalità
slow motion:

INTIREDTODAY

Salti super:

BIONICJUMPER

Modalità turbo:

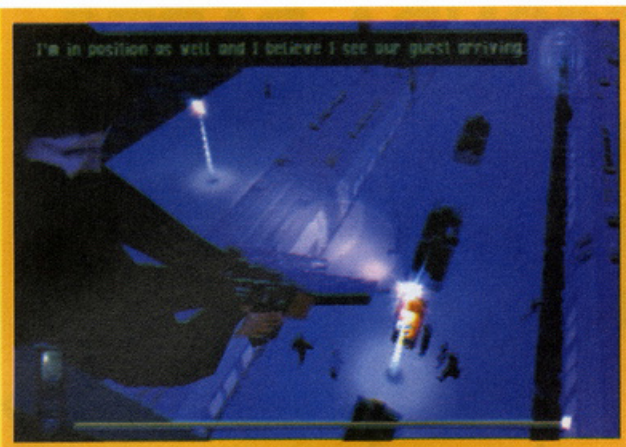
GOOUTTAMWAY

Visionare

le sequenze

animate

SEECOOMOVIE



buttati in giro dal simpatico supporto aereo (almeno non li hanno buttati in mare...). Per trovare le varie parti dell'equipaggiamento, seguite gli indicatori sul vostro radar. Trovate l'AF scrambler e la mina e portate- li a Clutter. Ora prendete gli esplosivi e l'inalatore di gas. Candice vi dirà che le guardie hanno trovato il detonatore, che ora si trova nel posto di guardia. Recatevi al posto di guardia, riprendetevi il detonatore, quindi andate nella stazione di pompaggio e prendete le tenaglie per Dowey. Piazzate l'esplosivo sulla cister- na principale e uscite. Consegnate le tenaglie al vostro compagno (nascosto fuori dell'edificio) quindi allonta- natevi e azionate l'esplosivo. Correte al centro comuni- cazioni e salite sul tetto arrampicandovi sulle casse. Dopo aver sistemato i tre militari, saltate sul camion che vi porterà all'interno del tunnel.

MISSIONE 22: IL TUNNEL

Dovrete piazzare otto bombe lungo il tunnel, facendo attenzione a non cadere dai camion, non sbattere contro i tralicci e non farvi ammazzare dalle guardie. Appena dopo l'inizio della missione, aspettate l'avvici- narsi della piattaforma, dopodiché saltateci sopra al volo, eliminate il soldato (probabilmente vi colpirà lui per primo prendendovi alle spalle) e prendete l'esplosi- vo. Quest'ultimo va piazzato sui punti di ancoraggio nei pressi delle porte del tunnel. Ci sono due punti di ancoraggio per ogni "fermata" che dovete fare, quindi ricordatevi di non lasciarne indietro neanche uno.

MISSIONE 23: LA VALIGETTA

Entrate nello squarcio visibile sulla sinistra, quindi rag- giungete i due edifici in fondo al recinto. Entrate nel primo, uccidete la guardia al suo interno e prendete la sua scheda. Dirigetevi nell'altro stabile e prendete il diagramma elettronico. Passate a Dowey (potete farlo semplicemente selezionando dall'inventario il fucile da cecchino) e sistemate le guardie vicino alla centrale elettrica. Ora salite sul tetto del bunker, uccidete gli scagnozzi e scendete. Parlate con Clutter per ottenere gli esplosivi e il plastico. Piazzate gli esplosivi sulla cen- trale elettrica, e il plastico sul pannello di controllo del- l'elettricità. Per far saltare il pannello, sparategli usan- do il fucile di Dowey. Proseguite nell'ufficio del conta-

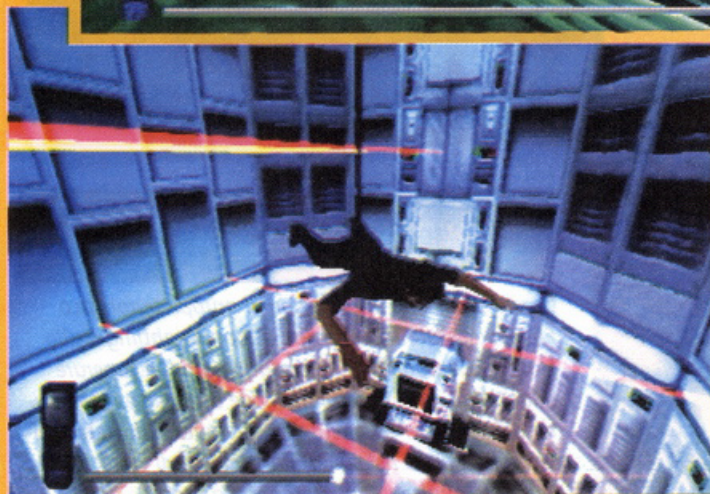
MISSION IMPOSSIBILE

bile, eliminatelo e prendete le sue sembianze. Raccogliete la sua scheda e dirigetevi al bunker. Usate la scheda del contabile per superare i controlli. Procedete all'interno del bunker e recuperate la vali- getta, quindi consegnatela a Clutter. Andate alla fab- brica (l'edificio dal lato opposto del bunker) e aspetta- te di concludere l'affare. Appena concluso, uscite dalla fabbrica e correte verso la motovedetta, quindi salite per completare la missione.

MISSIONE 24: FUGA SULLA MOTOVEDETTA

Proseguite sparando a tutto ciò che vedete (i colpi sono infiniti) e cercando di distruggere più attrezzature nemiche possibile. L'unica cosa cui fare attenzione, oltre ai colpi nemici, sono le mine che vanno distrutte appena il vostro compagno ve ne segnala la presenza. Una volta raggiunta la fabbrica, sparate ai muri, alle torrette e alle ciminiere e avrete completato la missio- ne più facile di tutto il gioco, nonché l'intero *Mission: Impossible*. Godetevi il lieto fine, l'abbraccio (virtuale) di Candice e il divertente filmato che ritrae quei paz- zoidi dei programmatori.

PSW Alessandro Martini



Prodotto da
Take 2
Sviluppato da
Red Storm/Rebellion
Distribuito
in Italia da
Cidiverte
Prezzo
L. 99.000
Sito Internet
www.cidiverte.it

SOLUZIONI

SECONDA PARTE

RAINBOW SIX

Prosegue il cammino che porterà l'impavido giocatore al comando della squadra Rainbow, a sconfiggere i temibili terroristi del gruppo Phoenix. Ecco risolte le ultime missioni, compresa la dodicesima che ha letteralmente fatto impazzire il mondo...

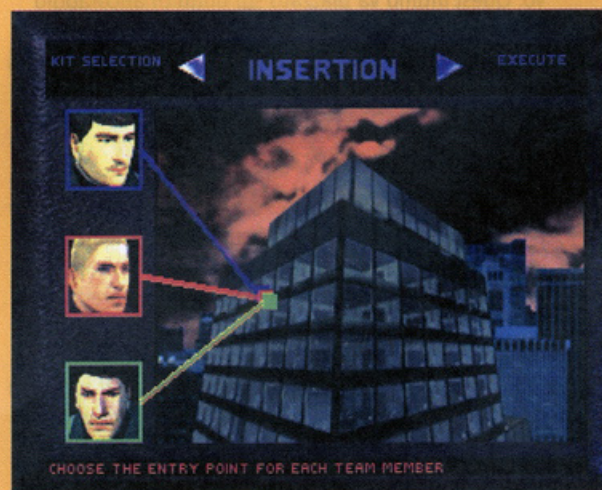


MISSIONE 12

MISSIONE 12
OPERAZIONE: STELLA NERA
29 settembre. Residenza di Brightling, Honk kong

Grazie ad alcune informazioni il gruppo terroristico Phoenix è stato fatto risalire a John Brightling e alla Horizon Corporation. È necessario quindi recuperare quante più informazioni possibile attraverso il computer del presunto terrorista. Per fare questo dovrete infiltrarvi in segreto nel suo appartamento di Honk Kong, evitando qualsiasi tipo di scontro a fuoco.

La missione è senza dubbio la più difficile dell'intero gioco, saranno numerosissimi i tentativi falliti quindi armatevi di davvero tanta pazienza. Un consiglio: per evitare rapidamente le telecamere senza dover aspettare troppo tempo è bene proseguire spediti dopo aver oltrepassato la prima; se non si perderanno inutilmente preziosi secondi, si troveranno tutte le tre telecamere già girate nel verso giusto.



MISSIONE 12

EQUIPAGGIAMENTO: Armi inutili ai fini della missione. Sensori battito cardiaco, Kit da scassinatore e



MISSIONE 12

uniformi leggere.

Per questa missione sono sufficienti soltanto due uomini, meglio se abili nell'elettronica e capaci di nascondersi con efficacia. Prendiamo come esempio l'unità Blu e l'unità Verde.

Partendo con la Blu salite le scale e scassinare la porta, entrate nella stanza, girate l'angolo e correte attraverso la porta in fondo. Qui bisogna calpestare volontariamente una pedana sul pavimento che farà scattare l'allarme, in questo modo si attirerà l'attenzione delle guardie che si precipiteranno nella stanza per controllare.

Girate intorno al tavolino e, non appena suonerà l'allarme, correte verso l'angolo con le porte scorrevoli, apritele e nascondetevi nello stanzino (le porte si chiuderanno automaticamente di lì a pochi secondi). Passate subito all'unità Verde, con la quale dovrete salire le scale, stando poco prima della fine della parete, in modo da avere sott'occhio con il sensore del battito cardiaco, i movimenti della guardia che accorrerà. Quando questa non sarà più visibile sul "radar" e sarà ormai dentro la stanza con la pedana di prima, lanciatevi in corsa, costeggiate l'enorme vasca, entrate nel corridoio e passate attraverso la doppia porta, da richiudere tempestivamente alle vostre spalle.

Attenzione alla pedana in questa stanza, pochi metri di fronte all'entrata, senza toccarla andate all'altra porta e passate nella sala conferenze. Qui c'è l'ennesima pedana, quindi muovetevi stando incollati alla vetrata, costeggiando le sedie, posizionandovi di fronte alla porta chiusa. A questo punto è necessario controllare se la guardia che prima abbiamo attirato è rimasta nella stanza con la vasca o è tornata nel corridoio; nel primo caso nessun problema, avete via libera, altrimenti è necessario compiere nuovamente il giochetto di prima, in modo da poter passare.

Una volta che la strada è sgombra aprite la porta sempre con l'unità verde e dirigetevi a sinistra, fermandovi sulla soglia della doppia porta aperta. Aguzzando la vista è possibile scorgere una telecamera proprio sopra lo stipite della porta; aspettate che questa sia rivolta nella direzione opposta alla vostra e, stando bassi,

entrate nella stanza rasenti al muro di destra dirigendovi verso l'altra porta, anch'essa già aperta. Vi trovate ora in una lunga stanza piena di libri, alla fine della quale sarete però già sotto l'occhio vigile di una telecamera. Aspettando quindi il tempo giusto per agire, lanciatevi in corsa su per le scale e imbucate la prima porta a destra, in modo da sfuggire al controllo delle guardie che di lì a poco passeranno a controllare. Nuova stanza e nuova telecamera. Sporgetevi con cautela, utilizzando anche il mirino telescopico, in modo da controllare la posizione della telecamera nella stanza successiva; quando non sarete sotto mira correte sotto di essa. Da questa posizione potrete ora controllare i suoi movimenti e, quando starà nuovamente puntando la porta da cui siete entrati, andate verso l'uscita.

Nel preciso istante in cui varcherete la soglia non dovrete nemmeno fermarvi, correte nel corridoio attiguo, girate a sinistra e aprite la doppia porta, richiudendola il più velocemente possibile una volta dentro. Non fate caso all'allarme che avete attivato, la guardia che arriverà, infatti, rimarrà in corridoio, per poi andarsene dopo poco. Non vi resta dunque altro da fare che scassinare l'ultima porta e, finalmente nello studio, scaricare i file dal computer (attenzione all'ennesima pedana, nell'angolo a sinistra della stanza).

Per poter concludere la missione è ora necessario riportare tutti e due gli uomini al punto iniziale, percorrendo a ritroso il percorso.

Soltanto un ultimo consiglio: questa volta è assolutamente necessario **SALTARE** la pedana nel corridoio appena fuori dallo studio, visto infatti che dovrete evitare con cura tutte le telecamere, sarebbe impossibile agire con calma con un nemico alle calcagna.

MISSIONE 13 OPERAZIONE: FRECCIA SELVAGGIA 1° ottobre. Villaggio Olimpico, Sydney

Esaminando i dati raccolti dal computer di John Brightling è stato scoperto un pericoloso piano criminale; una serie di ordigni armati con il virus è stato piazzato nel sistema centrale di circolazione dell'aria del vil-



MISSIONE 13





MISSIONE 13

l'agguato olimpico di Sydney. A breve milioni di persone popoleranno il villaggio pertanto è necessario infiltrarsi, eludendo la sorveglianza e disinnescare la bomba. Prima di poter agire direttamente sull'ordigno è però

I PARAMETRI

Uno degli aspetti più importanti in *Rainbow Six* è senza dubbio la scelta degli uomini.

Sfortunatamente il corpo dell'Arcobaleno è una squadra particolarmente elitaria, per cui tra le sue fila militano solo poche unità, nove per la precisione. Ciò significa che se nel corso di una missione dovesse morire qualcuno è assolutamente consigliato (leggasi obbligatorio) ricominciare la missione. Infatti, nel caso in cui dovessero morire alcuni di questi nove uomini essi verrebbero sostituiti da "soldati semplici" che, in quanto ad abilità, non sono nemmeno lontanamente simili ai loro compagni veterani.

Detto questo, è bene anche spiegare che non tutti i parametri sono importanti e che spesso l'insufficienza in alcuni di essi non si ripercuote affatto sul risultato della missione, così come non deve precludere la scelta di determinate unità.

DEMOLIZIONI

È assolutamente inutile, anche perché non esiste una sola missione nel gioco che comporti nell'obiettivo l'uso di esplosivi, fate quindi conto che non esista.

ELETTRONICA

Può far comodo in quelle (poche) missioni in cui bisogna utilizzare dei computer, come nella fatidica missione numero 12. A onor del vero con un semplice Kit Elettronico l'operazione è già sufficientemente agevolata, nel caso però in cui non si avesse spazio per il kit, meglio avere un'unità abile con i computer.

ARMI DA FUOCO

Decisamente più importante, soprattutto quando nel corso della missione ci si fa coprire le spalle da un proprio uomo guidato dalla IA. Mentre, infatti, controllando personalmente le unità la loro mira effettiva è la nostra, quando ci si trova nella mischia è consigliabile avere un compagno che non si limiti a sparare all'impazzata, ma che uccida i nemici almeno bene quanto noi, siano essi vicini o lontani.

GRANATE

Il discorso fatto per le armi da fuoco vale anche per le granate. Sicuramente una deficienza nel lancio delle granate non è poi così grave visto che, quando un nostro compagno ci copre le spalle guidato dal computer, si limita sempre a sparare e non utilizza praticamente mai le granate. Utile, ma non indispensabile.

INVISIBILITA'

Se amate le tattiche ragionate, sfruttando il fattore sorpresa, allora questo parametro deve essere assolutamente alto, perlomeno oltre il buono. Avere il parametro dell'invisibilità alto permette di muoversi nei pressi del nemico senza allarmarlo, in modo da poterlo uccidere senza che questi nemmeno spari un colpo. Certo, se si utilizzano armi non silenziate questa preziosa abilità perde del tutto la sua utilità, in alcuni livelli però (ed ecco di nuovo il fatidico livello 12) essa è assolutamente indispensabile. Consiglio quindi di conservare sempre in forze o Arnavisca o Filatov, i due membri con il massimo punteggio in quest'abilità.

necessario disattivare il sistema di controllo generale agendo sul computer, posto all'ultimo piano dell'edificio.

EQUIPAGGIAMENTO: Armi di precisione, sensori battito cardiaco, Kit da scassinatore. Uniformi medie. Partite con l'unità in solitario, la Blu. Scendete le scale e dirigetevi attraverso il tunnel, fermandovi proprio prima della fine. Stando bassi, con il mirino telescopico, uscite allo scoperto e uccidete la guardia in cima al muretto; il rumore attirerà altri due nemici: uno cadrà pochi metri davanti a voi, l'altro comparirà dove avete ucciso il primo. Una volta eliminati tutti gli avversari salite le scale e aprite la porta scassinandola. Salite le rampe di scale e scassinare anche questa porta, attendendo però la comparsa di un nemico senza però entrare. A questo punto attraversate la porta e dirigetevi a sinistra, incuranti delle stanze chiuse e facendo soltanto attenzione ai nemici posti a ogni svolta del corridoio.

Raggiungete la porta con la targa B2 ed entrate. Una volta in cima alle scale spalancate la porta e uccidete la guardia nel corridoio, girate a sinistra ed entrate nella stanza davanti a voi. È assolutamente indispensabile eliminare il soldato in fondo alla lavanderia in un secondo, altrimenti riuscirà a raggiungere il telefono mandando a monte la missione. Fatto questo uscite e proseguite invece per il corridoio periferico, fino a quando non troverete uno stanzino ad angolo con un computer su di una scrivania.

Quando lo avrete raggiunto lasciate lì il vostro uomo, senza toccare nulla, e passate al controllo delle altre due unità.

Prendete l'unità rossa e fatevi seguire dal compagno, raggiungete l'entrata iniziale e salite nuovamente le tre rampe di scale. Dirigetevi questa volta a destra nel corridoio, alla ricerca della stanza con i macchinari per l'impianto di aerazione. Quando l'avrete trovata (è l'unica con le doppie porte) cercate al suo interno l'ordigno, che è piazzato sul pavimento. Senza toccare nulla lasciate qui la vostra unità e passate nuovamente al controllo di quella Blu, che potrà ora agire sul computer.

Partirà ora un brevissimo conto alla rovescia che, comunque, non dovrebbe impensierirvi visto che avete gli altri due vostri uomini proprio di fronte alla bomba, pronta per essere disinnescata.

MISSIONE 14
OPERAZIONE: TIGRE MISTICA
1° ottobre. Arca Horizon, Brasile

Ci siamo, finalmente l'ultima missione. John Brightling e tutti i terroristi del gruppo Phoenix sopravvissuti si sono rifugiati nel loro covo in Brasile. Benché siano consapevoli di essere alle corde sono ancora un potenziale pericolo, le decine di soldati sono armati fino ai denti e faranno di tutto per impedirvi di raggiungere Brightling, che si nasconde nel bunker di questa enorme costruzione. Il vostro compito è quello di raggiungerlo e catturarlo, dopo aver superato un numero



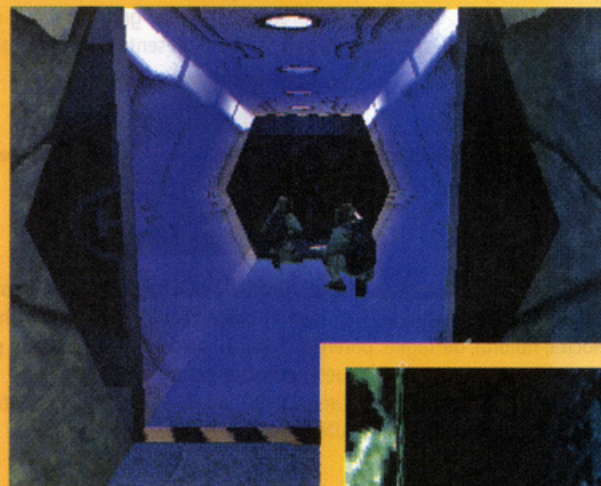
MISSIONE 14

impressionante di nemici e telecamere disseminate per tutta la zona.

EQUIPAGGIAMENTO: Armi di precisione, munizioni primarie extra, Kit da scassinatore. Biotute. Prima di iniziare è bene specificare che questa ultima missione potrebbe essere portata a termine in due modi diversi. Il primo prevede una tattica silenziosa che sfrutti costantemente il fattore sorpresa, il secondo invece non presuppone grandi ragionamenti e consiste in un assalto vero e proprio. Il mio spassionato consiglio è quello di optare per quest'ultima poiché, anche se apparentemente più rischiosa, la presenza in ogni angolo del livello di telecamere (spesso e volentieri anche ben nascoste) rende praticamente impossibile passare inosservati e prima o poi l'allarme si metterebbe a suonare. Detto questo, passiamo all'azione. Partite con l'unità Blu, entrate nella porta e uccidete il primo nemico accanto alla Jeep. Proseguite attraverso la seconda porta ed eliminate i soldati sulla strada fino al piano inferiore, dove dovrete attraversare il breve tunnel. Una volta sbucati dalla galleria e aperta l'ultima porta uccidete subito il nemico dietro il finestrone dello stanzino prima di proseguire a sinistra. Arrivati in fondo al tunnel arriverete nei pressi di una

porta, guardata a vista da due soldati. Una volta dentro proseguite attraverso i due laboratori stando attenti a non uccidere né far uccidere gli uomini in camice bianco. Attenzione quando aprite l'ultima porta perché altre due guardie sono posizionate ai lati in pochi attimi, agite di conseguenza e proseguite. Fate qualche passo in avanti e poi a sinistra, verso la porta chiusa che dovrete scassinare. Sparate all'uomo dietro quest'ultima e salite le scale a chiocciola fino in cima. Entrate nella stanza dietro la porta e dopo aver fatto piazza pulita entrate a sinistra. Facendo attenzione all'uomo nella guardiola appena a destra dopo l'ultima apertura, proseguite e ammazzate a colpi di granate i tre soldati sulla rampa. Infilatevi nel passaggio a sinistra (quello alle vostre spalle quando state salendo la breve rampa) e continuate uccidendo gli ultimi terroristi. In cima a questo corridoio troverete finalmente il vostro amato John Brightling, obiettivo della missione e dirittura d'arrivo del gioco. Complimenti!

PSW Luca Cominelli



MISSIONE 14



MISSIONE 14

I MEMBRI RAINBOW

Nome	Demolizioni	Elettronica	Armi da fuoco	Granate	Invisibilità
ARNAVISCA	Insufficiente	Insufficiente	Ottimo	Buono	Ottimo
BECKENBAUER	Ottimo	Ottimo	Buono	Buono	Sufficiente
BOGART	Insufficiente	Insufficiente	Ottimo	Sufficiente	Buono
BURKE	Buono	Sufficiente	Ottimo	Buono	Buono
CHAVEZ	Buono	Buono	Ottimo	Buono	Ottimo
DUBARRY	Buono	Ottimo	Buono	Buono	Buono
FILATOV	Sufficiente	Insufficiente	Ottimo	Buono	Buono
HAIDER	Sufficiente	Sufficiente	Ottimo	Buono	Buono
HANLEY	Buono	Buono	Ottimo	Ottimo	Ottimo

L'AFFARE E' SERIO

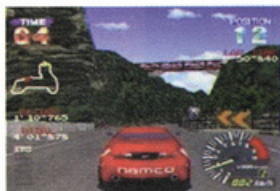
PlayStation: era, è stata, è, sarà

Istruzioni per l'uso:

Se la PlayStation 2 è alle porte, la PlayStation 1 è sull'uscio di casa. E' tempo di farle prendere il sospiro via, di sbarazzarsene come di uno Yomo andato a male nel frigo dall'estate del '87? O forse è solo venuto il momento di stringerne la carcassa fra le braccia e piangere forte forte pensando a quanti bei momenti ci ha fatto passare?

O, infine, è venuto il tempo di smetterla di scrivere X-Ray alle 2 di notte del giorno di chiusura di PlayStation World?

Questo breve spazio sarà utilizzato per illustrare quanto forse troppe persone si sono dimenticate: l'evoluzione di una macchina, lo sfruttamento dell'hardware Psx, che non ha conosciuto soste dal lontano dicembre 1994 (forse con *Gran Turismo 2* si è arrivati al tanto temuto "blocco" totale... ma non si sa mai. Per fare un esempio, prendete *Ridge Racer Revolution*, uscito a poco più di un anno di distanza dal celebre primogenito per Psx, rapportatelo all'ultimo *Ridge Racer Type 4* targato 1998 (ma anche una bella foto di *Gran Turismo* calerebbe a pennello) e quindi immaginatevi solamente *Ridge Racer V* per PS2 in movimento. Tutto questo per dir poi che cosa? Che lo sfruttamento dell'hardware di una console conosce sempre e comunque un lungo iter. Che è ancora possibile che la Psx, se proprio non stupisca, perlomeno ammalii il giocatore. La stessa considerazione va fatta per la PlayStation 2: se comunque le foto fino ad oggi disponibili dei vari *Gran Turismo 2000* e così via, proprio non fanno gridare sempre e comunque al miracolo, dovete ricordarvi che il rapporto tra questo e un ipotetico gioco pubblicato fra oltre quattro anni sarà lo stesso presente tra *Ridge Racer Revolution* e *R4*. Niente male vero?



Ampliando il discorso a un altro paio di generi, la situazione non cambia. Senza dubbio i racing game rimangono tra i titoli preferiti per esporre le potenzialità di una console, così come è seguendo le pubblicazioni più importanti di quel genere che spesso si può ben documentare lo sviluppo di una macchina (perché necessitano di velocità, fluidità, dettaglio, potenza...). Ma un veloce paragone tra la produzione passata e presente anche in riferimento ai giochi di piattaforme e alle avventure, potrebbe ridestare sopiti interessi in tutti i lettori.

Si dia una lunga occhiata a *Jumping Flash 2* (annata '97) e quindi a *Spyro 2* (annata '99), rappresentano entrambi esponenti di uno stesso genere, anche se si fa fatica a crederlo. Questa volta gli anni di differenza sono due, ma alle apparenze *Jumping Flash 2* mostra ben più rughe di quante non dovrebbe averne.



Chiudiamo con *Resident Evil* e relativo terzo capitolo, rispettivamente datati 1996 e 1999. Qui il discorso si fa leggermente diverso: se da una parte le differenze non si fanno pressanti come nei casi precedenti (per l'utilizzo di sfondi prerenderizzati in 2D, campo in cui la Psx poteva comunque eccellere fin dagli esordi senza grossi problemi), la situazione cambia piuttosto radicalmente se si pensa in termini di dettaglio dei personaggi, di animazioni e dell'estensione stessa dell'intero gioco. Sono tutti parametri che possono difficilmente essere resi al meglio da una foto statica, ma basti pensare al solo *Resident Evil Code: Veronica* per Dreamcast (il cui demo, sottolineiamo "demo", dura la bellezza di un'ora) per farsi una mezza idea delle potenzialità di sviluppo del genere per le future console. E la foto di *Resident Evil 3* sarebbe comunque potuta essere accompagnata da qualche immagine di *Dino Crisis* o *Soul Reaver*, ma per rimanere maggiormente legati a uno stile di gioco (gli ultimi due titoli citati, infatti, a differenza di questi *Resident Evil*, sono completamente in 3D).



LA FAKAGNA A LETTO

Salta l'appuntamento con La Fakagna, che aveva oltretutto accettato di vestirsi come Bond Girl con tanto di casco da pilota per rimanere in tema con gli argomenti portanti di questo PSW (*Tomorrow Never Dies*, *Mission: Impossibile* e *Gran Turismo 2*). La sdrufolona mascotte è bloccata a letto da un'influenza che la obbliga a cibarsi unicamente di Bisolvon Linctus, l'appuntamento è per il mese prossimo.

Nel prossimo numero



WWW.MOHGAME.COM

SOLUZIONE COMPLETA
Medal of Honor

IN TUTTE LE EDICOLE
IL NUMERO UNO DI



CHEAT, TRUCCHI, GABOLE 100% TESTATI!

Gennaio 2000

L. 7.900

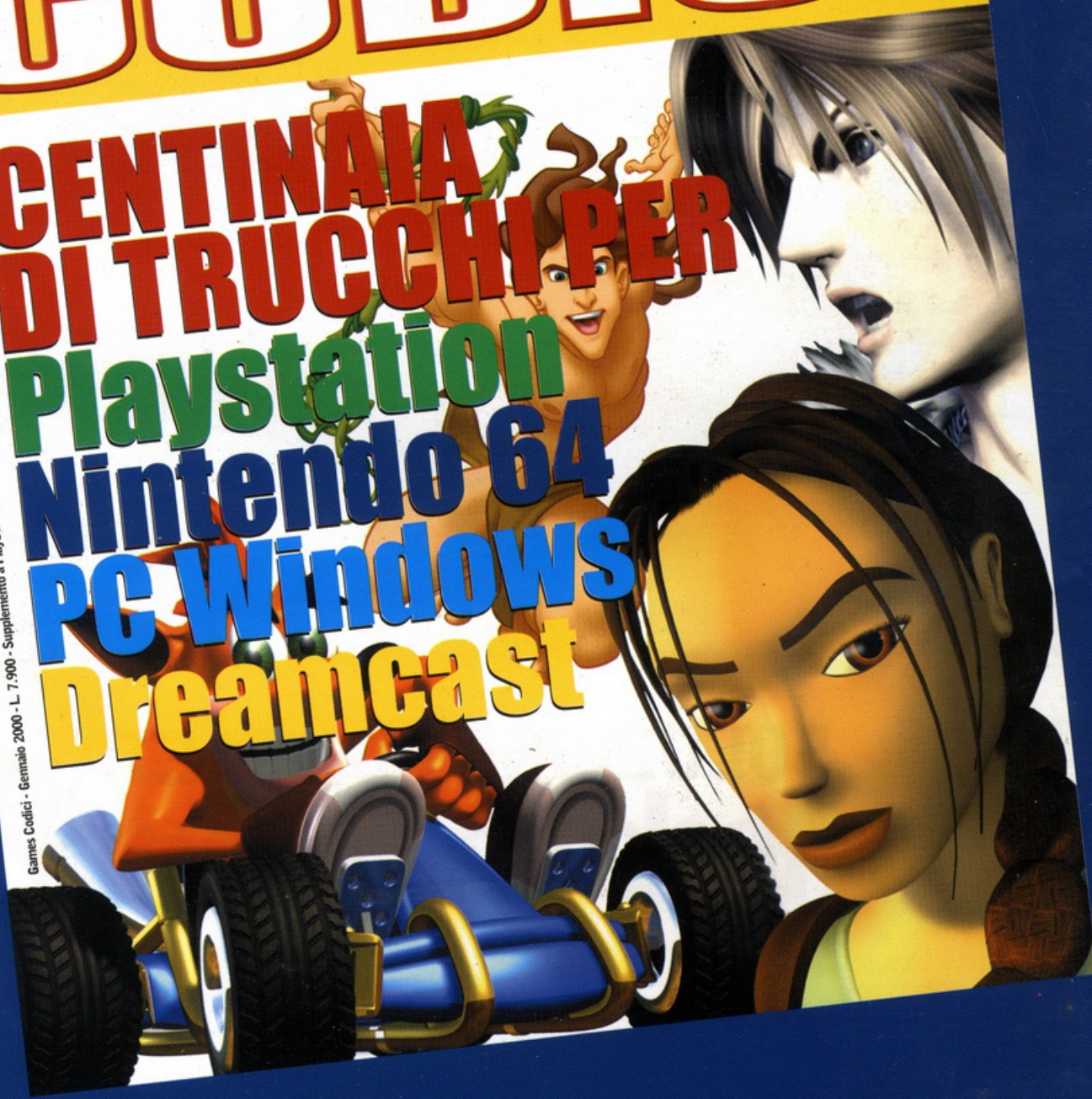
Games



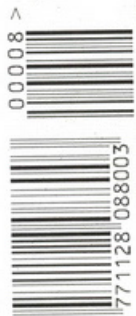
CODICI

**CENTINAIA
DI TRUCCHI PER**
Playstation
Nintendo 64
PC Windows
Dreamcast

Games Codici - Gennaio 2000 - L. 7.900 - Supplemento a PlayStation World n. 7 - Editoriale Il Faro - Distribuzione A&G Marco srl



ISSN 1128-0883



9 771128 088003